

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

**This Page Blank (uspto)**

PCT/JP00/05693

日 本 国 特 許 庁

19.09.00

PATENT OFFICE  
JAPANESE GOVERNMENT

REC'D 29 DEC 2000  
PCT

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日  
Date of Application:

1999年 8月31日

JP 00/05693

出 願 番 号  
Application Number:

平成11年特許願第244279号

出 願 人  
Applicant (s):

アルゼ株式会社

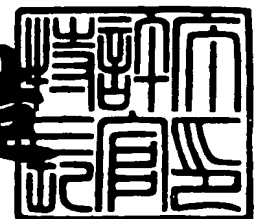
EU

PRIORITY DOCUMENT  
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH  
RULE 17.1(a) OR (b)

2000年12月15日

特 許 庁 長 官  
Commissioner,  
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2000-3085323

【書類名】	特許願
【整理番号】	P99-24H
【あて先】	特許庁長官殿
【国際特許分類】	A63F 7/02 A63F 9/00
【発明の名称】	遊技機
【発明者】	
【住所又は居所】	東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア ビル A 棟
【氏名】	稲垣 弘毅
【発明者】	
【住所又は居所】	東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア ビル A 棟
【氏名】	早坂 栄一
【発明者】	
【住所又は居所】	東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア ビル A 棟
【氏名】	白井 宏明
【発明者】	
【住所又は居所】	東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア ビル A 棟
【氏名】	小岩 達明
【発明者】	
【住所又は居所】	東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア ビル A 棟
【氏名】	若林 英一
【発明者】	
【住所又は居所】	東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア ビル A 棟

【氏名】 海老原 信夫

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100081477

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 進

【選任した代理人】

【識別番号】 100079522

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 和子

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 010906

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態への移行を示す特別図柄の表示、及び遊技に関連した演出表示を行う表示手段と、前記変動表示の停止結果を決定し、該決定に応じて前記表示手段の表示を制御する制御手段とを備え、該制御手段は、前記変動表示が開始してから停止するまでの間、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行うように前記表示手段を制御することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機において、前記シナリオの結末は、前記特別遊技状態に移行するか否かを示すことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の遊技機において、前記制御手段は、前記変動表示の停止タイミングに応じて、前記シナリオの内容が進行するような前記演出表示となるように前記表示手段を制御することを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 又は 2 記載の遊技機において、前記制御手段は、前記変動表示の停止タイミングに関係なく、前記シナリオの内容が進行するような前記演出表示となるように前記表示手段を制御することを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 3 記載の遊技機において、前記変動表示があと 1 つの特別図柄を所定の停止態様で停止すれば前記特別遊技状態への移行を示すリーチ状態となれば、前記制御手段は、前記シナリオの内容の発展を示すように前記演出表示を変化させることを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

請求項 5 記載の遊技機において、前記シナリオの内容の発展は、前記演出表示として表示される背景の変化によって表わされることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれか記載の遊技機において、前記演出表示で示されるシナリオの進行形態は、前記演出表示に登場する演出図柄の種類又はそれらの組合せによって異なることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 のいずれか記載の遊技機において、前記演出表示は、前記演出図柄の種類又は該演出図柄に付随して表示される付属図柄によって、前記特別遊技状態への移行を示唆することを特徴とする遊技機。

## 【請求項 9】

請求項 1 乃至 8 のいずれか記載の遊技機において、前記表示手段は、前記特別図柄を変動表示するための表示領域よりも、前記演出表示の表示領域の方が大きいことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 10】

遊技に関連した図柄を表示する表示手段と、該表示手段での表示を制御する制御手段とを備え、該制御手段は、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行い、該演出表示によって示されるシナリオの結末が所定の結末となれば特別遊技状態への移行を示すように前記表示手段を制御することを特徴とする遊技機。

## 【請求項 11】

変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態への移行を示す特別図柄を表示して遊技者にゲームを行わせる機能に、前記変動表示が開始してから停止するまでの間、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行う機能を付加したことを特徴とするゲームプログラムが記録された記録媒体。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

## 【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技に関連する図柄を表示する表示手段と、該表示を制御するマイクロコンピュータ（以下、マイコンという）等の制御手段とを備えたパチンコ遊

技機等の遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

弾球遊技機の一種のパチンコ遊技機においては、所定の条件が成立すると図柄（以下、「特別図柄」という）を変動表示する表示手段を設け、その変動表示が所定の特別図柄の組合せで停止した場合に遊技者に利益を与えるようにしたものが提供されている。このような表示手段として、近年では様々な演出表示が可能な液晶表示器等の電氣的表示装置が多く用いられている。

【0003】

上記のような遊技機における遊技者の最大の関心は、遊技者にとって有利な特別遊技状態、いわゆる「大当たり」となる特別図柄の組合せで停止するか否かにある。この特別図柄の組合せは、例えば、“7-7-7”のように3つの特別図柄が揃った場合である。従って、遊技者は、変動表示される特別図柄を注意深く目で追うこととなる。

【0004】

ところが、この特別図柄の変動表示は高速で行われるため、実際には、遊技者が見えない図柄を目で追っているようなものである。また、特別図柄の停止結果が出るまでは、単調で面白みがなく、遊技者は飽きてしまう。また、遊技者は、高速変動する特別図柄を目で追うことで目が疲れてしまう。

【0005】

近年、特定の特別図柄があと一つ停止すると大当たりになる状態（いわゆる「リーチ状態」）になったとき、変動表示される特別図柄とは別のキャラクタ図柄等を出現させたりして、通常の表示動作とは別の表示動作（リーチ演出又はリーチアクション）を行うことにより、遊技者に大当たりが近づいていることを認識させたり、そのリーチ演出にストーリー性を持たせる等、遊技の興趣を高める表示を行うものが登場してきている。しかし、リーチ状態となるまでは、高速変動する特別図柄を目で追うことに変わりはない。

【0006】

また、リーチ状態となる前にキャラクタ図柄等を出現させて演出表示を行うも



のもある。

【0007】

例えば、特開平9-155028号公報では、特別可変表示装置での特別遊技状態の発生を決定するための特別図柄の表示に加えてキャラクターがゴルフを行う動画像を表示し、この動画像の表示結果を特別図柄の表示結果に対応して設けている。例えば、特別図柄の変動表示中、キャラクターがゴルフのティーショットを一連の動作として行う動画像を表示し、ゴルフボールがピンに入ると大当たり図柄が表示され、ゴルフボールがピンから外れるとハズレ図柄を表示する。また、この動画像では、ゴルフという共通のストーリー性を有する複数種類に設定しており、特別図柄の始動回数に応じて表示するゲームを切り換え制御する旨が開示されている。

【0008】

特開平9-313682号公報では、特別図柄の可変表示による遊技（可変表示遊技）が行われている間、この可変表示遊技と連動して予備可変表示遊技が行われ、この予備可変表示遊技では、キャラクター図柄が、可変表示する特別図柄を弾くことで、停止図柄を抜き出すような装飾表示を行う旨が開示されている。

【0009】

特開平9-234276号公報では、特別図柄表示装置の変動表示と同期するように構成された動画情報を映像表示装置に表示することとし、その動画情報の例として、釣り人が糸を垂らした段階から魚を釣り上げる段階までのストーリーを、大当たり状態、ハズレリーチ状態、ハズレ状態に対応させて示している。具体的には、特別図柄表示装置の停止図柄として確定した特別図柄に対応した特定の図柄が描かれたタコやサメ等のキャラクター図柄を、特別図柄表示装置の変動表示中に出現させる旨が開示されている。

【0010】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、上記の特開平9-155028号公報では、動画像で示されるストーリーは特別図柄の最終的な停止結果に対応した画像を異ならせただけで、可変表示中のストーリー性は共通しているため、ストーリー展開が容易に予想でき長時

間見ていれば飽きてしまう。

【0 0 1 1】

また、リーチ状態となった後にハズレとなる場合、リーチ状態とならずにハズレとなる場合のいずれの場合でも、表示される動画像（ゴルフボールがピンから外れることを示す）の内容は同一であるため、この動画像を見ているだけでは、リーチ状態になっているのかが認識できないまま遊技が終了してしまう。すなわち、遊技者が遊技状態を知るためには、結局、単調な特別図柄の変動表示から注意を逸らすことができない。

【0 0 1 2】

また、共通のストーリー性を有する複数種類の動画像を設定していても、単調なパターン表示の繰り返しであるため、遊技者は飽きてしまう。

【0 0 1 3】

上記の特開平 9 - 3 1 3 6 8 2 号公報では、キャラクター図柄による予備可変表示遊技は、可変表示遊技に連動しているため、ここでも、結局、単調な変動表示から注意を逸らすことができない。

【0 0 1 4】

上記の特開平 9 - 2 3 4 2 7 6 号公報では、タコやサメ等のキャラクター図柄が確定した停止図柄を示すというように、動画情報が特別図柄との密接な関連で表現されており、遊技状態を知るためには、動画情報を見た後、変動表示が停止する毎にその停止結果を逐一確認する必要がある。また、リーチ状態になるまではストーリーの中心となるキャラクター図柄（釣り人）の変化は見られず、単調である。さらに、左右の特別図柄が揃わずリーチ状態とならない場合は、動画情報によるストーリーが完結しないため、遊技者は、これら動画情報を見ているだけでは、遊技状態を把握できない。すなわち、動画情報による演出表示を行ったとしても、遊技者にとって、結局、変動表示する特別図柄を注視することには変わりがない。

【0 0 1 5】

さらに、大当たり抽選での抽選確率を変動させる機能を持たせた遊技機（いわゆる確変機）のように、長時間にわたり変動表示による遊技が連続的に行われる遊

技機では、上述の「目が疲れる」、「変動表示が単調で飽きる」という問題はより大きくなる。しかも、この変動表示の停止結果は、ほとんどの場合がハズレで、その多くはリーチ状態にもならないため、変動表示に注視することは多くの無駄な労力を費やすこととなる。

【0016】

本発明の目的は、変動表示される特別図柄を見ていなくても、演出表示を見ているだけで、大当り、リーチ発展、ハズレ等の遊技展開が確実に理解できる遊技機を提供することである。

【0017】

【課題を解決するための手段】

本発明の第1の態様は、変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態への移行を示す特別図柄の表示、及び遊技に関連した演出表示を行う表示手段と、変動表示の停止結果を決定し、該決定に応じて表示手段の表示を制御する制御手段とを備えた遊技機であって、該制御手段は、変動表示が開始してから停止するまでの間、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行うように表示手段を制御することを特徴とする。

【0018】

第2の態様は、演出表示のシナリオの結末は、特別遊技状態に移行するか否かを示すことを特徴とする。

【0019】

第3の態様は、制御手段は、変動表示の停止タイミングに応じて、シナリオの内容が進行するような演出表示となるように前記表示手段を制御することを特徴とする。

【0020】

第4の態様は、制御手段は、変動表示の停止タイミングに関係なく、シナリオの内容が進行するような演出表示となるように前記表示手段を制御することを特徴とする。

【0021】

第5の態様は、変動表示があと1つの特別図柄を所定の停止態様で停止すれば

特別遊技状態への移行を示すリーチ状態となれば、制御手段は、シナリオの内容の発展を示すように演出表示を変化させることを特徴とする。

【0022】

第6の態様は、シナリオの内容の発展は、演出表示として表示される背景の変化によって表わされることを特徴とする。

【0023】

第7の態様は、演出表示で示されるシナリオの進行形態は、演出表示に登場する演出図柄の種類又はそれらの組合せによって異なることを特徴とする。

【0024】

第8の態様は、演出表示は、演出図柄の種類又は該演出図柄に付随して表示される付属図柄によって、特別遊技状態への移行を示唆することを特徴とする。

【0025】

第9の態様は、表示手段は、特別図柄を変動表示するための表示領域よりも、演出表示の表示領域を大きくしたことを特徴とする。

【0026】

第10の態様は、遊技に関連した図柄を表示する表示手段と、該表示手段での表示を制御する制御手段とを備え、該制御手段は、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行い、該演出表示によって示されるシナリオの結末が所定の結末となれば特別遊技状態への移行を示すように表示手段を制御することを特徴とする。

【0027】

第11の態様は、変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態への移行を示す特別図柄を表示して遊技者にゲームを行わせる機能に、変動表示が開始してから停止するまでの間、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行う機能を付加したことを特徴とするゲームプログラムが記録された記録媒体が提供される。

【0028】

【作用及び効果】

本発明の第1の態様によれば、変動表示が開始してから停止するまでの間、制

御手段は、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行うように表示手段を制御するので、変動表示する特別図柄を見なくても、大当り、リーチ発展、リーチハズレ、ハズレ等の遊技展開が理解できるような演出表示が可能となる。このような演出表示によれば、変動表示による遊技を長時間行っているも、変動表示を注視しなくて済むため、目の疲労は回避でき、また、飽きのこない遊技機が提供できる。また、遊技結果のほとんどが「ハズレ」であったとしても、演出表示のシナリオ展開を見るという楽しみを持って遊技者は遊技に臨むことができる。

【0029】

第2の態様によれば、演出表示のシナリオの結末は、特別遊技状態に移行するか否かを示すので、遊技者は、この演出表示を見ているだけで、変動表示による遊技の最終結果を容易に知ることができる。

【0030】

第3の態様によれば、演出表示のシナリオの内容は、変動表示の停止タイミングに応じて進行するので、演出表示を見ているだけで、変動表示のそれぞれの停止タイミングを把握できる。

【0031】

第4の態様によれば、演出表示のシナリオの内容は、変動表示の停止タイミングに関係なく進行するので、変動表示に関係のない独自の遊技展開が可能となる。

【0032】

第5の態様によれば、制御手段は、リーチ状態となれば、シナリオの内容が発展するように演出表示を変化させるので、遊技者は、この演出表示を見ているだけで、変動表示による遊技がリーチ状態となったことを容易に知ることができる。

【0033】

第6の態様によれば、シナリオの内容の発展は、演出表示として表示される背景の変化によって表されるので、遊技者は、シナリオの内容の発展に気付きやすく、延いては、演出表示を見ているだけで、変動表示による遊技の変化が容易に

把握できる。

【 0 0 3 4 】

第 7 の態様によれば、演出表示で示されるシナリオの進行形態は、演出表示に登場する演出図柄の種類又はそれらの組合せによって異なるので、遊技者は、シナリオの始まりから、表示される演出図柄（例えば、キャラクタ図柄）の種類又はそれらの組合せを見るだけで、その後の遊技展開がある程度予想できる。また、遊技者にとって有利なシナリオの展開となる演出図柄の登場を期待するといった面白味が加わる。

【 0 0 3 5 】

第 8 の態様によれば、演出表示は、この演出表示に登場する演出図柄の種類又は該演出図柄に付随して表示される付属図柄によって、特別遊技状態への移行を示唆するので、これら演出図柄や付属図柄の表示態様により、変動表示による遊技の遊技状況あるいは最終結果が多角的に表現できる。

【 0 0 3 6 】

第 9 の態様によれば、表示手段は、特別図柄を変動表示するための表示領域よりも、演出表示の表示領域の方が大きいので、遊技者は、変動表示に目を奪われることなく、演出表示の表示のみに注目でき、そこで展開される演出表示を楽しむことができる。

【 0 0 3 7 】

第 1 0 の態様によれば、表示手段には、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示のみが行われるので、従来の変動表示を行わずに、大当たり、ハズレ、リーチ等が理解できるようにした今までにない遊技機が提供される。

【 0 0 3 8 】

第 1 1 の態様によれば、変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態への移行を示す特別図柄を表示して遊技者にゲームを行わせる機能に、変動表示が開始してから停止するまでの間、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行う機能を付加したことを特徴とするゲームプログラムが記録された記録媒体であるので、この記録媒体を用いることにより、例えば、家庭用ゲーム機用のゲームプログラムとして利用することができる。

【 0 0 3 9 】

## 【発明の実施の形態】

本発明の一実施例のパチンコ遊技機について説明する。

【 0 0 4 0 】

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の遊技盤面 1 0 を示す正面図である。遊技盤面 1 0 のほぼ中央には、遊技に関連する図柄を表示する表示手段として液晶表示装置 3 が配置されている。その液晶表示装置 3 は、画像で表現される複数の図柄を変動表示して、スロットマシンの 3 列の回転リールを擬似的に表示する。この変動表示する図柄を「特別図柄」という。特別図柄は、その変動表示が停止した時に所定の停止態様（例えば、“7-7-7”のような停止態様で、これを「大当り」という。）となれば、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を示すものである。この特別遊技状態とは、後述の大入賞口 5 が有利な状態に変換される場合で、具体的には後述する。

【 0 0 4 1 】

また、この液晶表示装置 3 において、上記特別図柄の変動表示中には、様々な演出表示が行われる。この演出表示は、種々の映像態様で表現され、上記特別遊技状態への移行する確率である「大当り信頼度」、あるいはリーチ状態に発展する確率である「リーチ発展率」を示したり、変動表示による遊技状態がリーチ状態に発展したこと、大当りが成立したこと、或いはハズレとなったこと等を示す。

【 0 0 4 2 】

本実施例では、後述の図 2 (a) に示すように、液晶表示装置 3 の表示画面 3 a の上方の表示領域 5 0 L, 5 0 C, 5 0 R では、数字図柄等で構成される特別図柄が変動表示され、それ以外の表示領域では、遊技に関連した演出表示が行われる。この図 2 (a) では、演出表示として、駅前広場を背景に、演出図柄としての男性キャラクター 5 1 と女性キャラクター 5 2 が表示されている。そして、この男性キャラクター 5 1 と女性キャラクター 5 2 は、互いに会話をしたり、表情が変化したり、体の動きが変化する。また、背景を変化させて異なったシチュエーションとすることで所定のシナリオの始まりから結末まで展開していくような表示が行われる。すなわち、この演出表示がどのようなシナリオで展開していくかによって

、その後の遊技結果が異なり、演出表示の途中経過の内容は大当り信頼度やリーチ発展率を示唆するものである。

【 0 0 4 3 】

従って、演出表示の表示内容がどのようなシナリオで展開しているかを把握することにより、遊技者は、その後リーチに発展するか或いは大当りが期待できるかについて、ある程度の予測ができるようになる。

【 0 0 4 4 】

また、リーチ状態になった場合には、シナリオの展開が大きく発展した内容の演出表示とする。例えば、背景を変化させて異なったシチュエーションに二人の男女キャラクタを配置させれば、シナリオの展開が大きく発展したことが容易に理解でき、遊技者にリーチ状態となったことを容易に認識させることができる。また、その発展の度合いによって大当り信頼度が異なるものとする。このような演出表示の具体的な表示内容については、後述する。

【 0 0 4 5 】

再び図 1 において、液晶表示装置 3 の下方には、遊技球が入ると液晶表示装置 3 の特別図柄の変動表示を開始させる始動入賞口 4 が設けられている。この始動入賞口 4 は、遊技者にとって不利な第 1 状態と遊技者にとって有利な第 2 状態とに変換可能な可変入賞装置からなり、これに遊技球が入賞すると所定個数（例えば 5 個）の賞球を払い出されるように定められている。

【 0 0 4 6 】

なお、始動入賞口 4 は、遊技者にとって不利な第 1 状態であっても、遊技球が 1 個程度入賞可能な入賞空間を保持しているので、遊技球の入賞は発生し得る。

【 0 0 4 7 】

液晶表示装置 3 の上方には、7 セグメントの LED 表示装置 2 が設けられ、この LED 表示装置 2 は、遊技盤面 1 0 上の通過球ゲート 6 a, 6 b を遊技球が通過することにより、変動表示を開始する。この LED 表示装置 2 の変動表示が予め定められた特定態様（例えば、“7”）で停止すると、始動入賞口 4 が遊技者にとって有利な第 2 状態に変換される。

【 0 0 4 8 】



LED表示装置2の周辺には、LED作動記憶ランプ16が4個設けられている。このLED作動記憶ランプ16は、通過球ゲート6a, 6bを遊技球が通過する度に4回を限度として記憶させ、その時点でのLED表示装置2の変動可能な回数を当該LED作動記憶ランプ16を点灯させることで遊技者に知らせるものである。5回目以降の通過はカウントされず、無効となる。

#### 【0049】

また、液晶表示装置3の上方の左右両側には、始動入賞記憶ランプ15が4個設けられている。これは、液晶表示装置3で特別図柄の変動表示が行われている最中に始動入賞口4に入賞した回数を4回を上限として記憶し、その時点での液晶表示装置3の変動表示可能な回数を、当該始動入賞記憶ランプ15を点灯させることで遊技者に知らせるものである。従って、このランプ15が4個全て点灯している状態での始動入賞口4への入賞は、変動表示開始条件としては無効になる。

#### 【0050】

始動入賞口4の下方には、遊技者にとって不利な閉状態と遊技者にとって有利な開状態とに変換可能な大入賞口（いわゆるアタッカ）5が設けられている。大入賞口5は、液晶表示装置3での特別図柄の変動表示が停止して「大当り」となる特定の特別図柄の組合せを表示したときに、所定時間遊技者にとって有利な開状態に変換される扉開閉式の変動入賞装置からなり、これに遊技球が入賞すると所定個数（例えば15個）の賞球が払い出されるように定められている。前述の特別遊技状態とは、この大入賞口5が開状態となった遊技状態が、ここへの10球入賞或いは30秒経過まで連続する大当り遊技を、16回（ラウンド）行える遊技状態である。ただし、1ラウンド目の大当り遊技が終了した後、次のラウンドを行うためには、一般的に「V入賞」といわれる所定の条件を満たす必要がある。

#### 【0051】

ここで、上記大入賞口5は複数の入賞口で構成され、上記V入賞は、その複数の入賞口のうちの特定の入賞口に遊技球が入賞した場合で、この特定の入賞口は、通常、大入賞口5の中央に設けられる。

【0052】

更に、遊技盤面 10 上には、風車 12 a, 12 b、入賞球がある毎に 5 個の賞球を遊技者に払い出す一般入賞口 13 a, 13 b, 13 c, 13 d, 13 e, 13 f、盤面サイドランプ 14 a, 14 b 等が設けられている。

【0053】

以下に、表示画面 3 a における表示内容について具体例で説明する。

【0054】

まず、液晶表示装置 3 での遊技が開始すると、図 2 (a) に示すように、表示画面 3 a の表示領域 50 L, 50 C, 50 R で特別図柄の変動表示が開始する。それと同時に、一つのシナリオを演出する演出表示が開始する。

【0055】

この図 2 (a) では、特別図柄の変動表示開始直後を示し、演出表示としては、駅前広場の風景を示す背景画像が表示画面 3 a 上に表示され、続いて、表示画面 3 a の左側からは演出図柄としての男性キャラクター 51 が、右側より女性キャラクター 52 がそれぞれ登場する。そして、図 2 (b) に示すように、両キャラクター 51, 52 が寄り添うような表示へと変化する。

【0056】

その後、シナリオの展開に従い、演出図柄に付随して表示される付属図柄が表示される。例えば、図 2 (c) に示すように、左側の表示領域 50 L での変動表示が停止した時、男性キャラクター 51 が女性キャラクター 52 に対して話しかけるセリフを示すセリフ図柄 53 a と、このセリフ図柄 53 a の内容とは必ずしも一致しない男性キャラクター 51 の本音を示す本音図柄 54 a とが、それぞれ上記付属図柄として表示される。ここでは、男性キャラクター 51 のセリフ図柄 53 a として「俺に抱かれないんだろ」との表示、また、本音図柄 54 a としては、男性キャラクター 51 の本音が上記セリフ図柄 53 a の内容とほぼ同様であることを示すような本音図柄 54 a を表示している。

【0057】

続いて、図 2 (d) に示すように、右側の表示領域 50 R での変動表示が停止した時、女性キャラクター 52 が男性キャラクター 51 の話しかけに対する返答を示す

ようなセリフ図柄 5 5 a と、女性キャラクター 5 2 の本音を示す本音図柄 5 6 a とが、それぞれ上記付属図柄として表示される。ここでは、女性キャラクター 5 2 のセリフ図柄 5 5 a として「それはこっちのセリフよ」との表示、また、本音図柄 5 6 a としては、女性キャラクター 5 2 の本音が上記セリフ図柄 5 5 a の内容とほぼ同様であることを示すような本音図柄 5 6 a を表示している。

## 【0058】

ここで、上記セリフ図柄の内容には、後述の図 30～図 35（演出パターン決定テーブル）に示すように、様々なパターンが予め設定されている。従って、表示されるセリフ図柄の内容は、図 2 (d) に示すように、男女キャラクターの会話がうまく噛合っている場合に限らない。これら、表示されるセリフ図柄の内容は、大当たり信頼度やリーチ発展率を示すもので、図 2 (d) のように男女キャラクターの会話がうまく噛合っている場合は、大当たり信頼度やリーチ発展率が高い場合である。

## 【0059】

また、上記本音図柄には、様々なパターンが予め設定されており、具体的には、図 12 に示すように、H1～H20 の 20 種類のパターンからなる本音図柄が設定されている。図 2 (d) では、女性キャラクター 5 2 の本音が上記セリフ図柄 5 5 a の内容とほぼ同様であることを示すような本音図柄 5 6 a（図 12 の H14）を表示しているが、例えば、図 2 (d) において図 12 の H19 のような本音図柄が表示された場合は、セリフ図柄 5 5 a の内容と同様の内容を示すとは考えられず、このような場合は、大当たり信頼度やリーチ発展率が低い場合である。すなわち、図 2 (d) に示すように、本音図柄 5 6 a が表示されたセリフ図柄 5 5 a の内容とほぼ同様である場合は、大当たり信頼度やリーチ発展率が高い場合である。

## 【0060】

しかし、男女キャラクターの会話がうまく噛合っていなかったり、本音図柄 5 6 a とセリフ図柄 5 5 a の内容が一致しない場合でも、その後のシナリオ展開によっては、大当たりとなる場合もあるので、遊技者の注目を演出表示から逸らせることはない。

## 【0061】

また、図 2 (d) に示すように、左右の表示領域 5 0 L, 5 0 R での停止図柄が同一でリーチ状態となれば、後述の図 3 以降に示すように、シナリオの展開が発展した内容へと変化する。ところが、図 2 (e) に示すように、左右の表示領域 5 0 L, 5 0 R での停止図柄が一致しなければ、ハズレとなる。このようなハズレの場合は、女性キャラクタ 5 2 のセリフ図柄 5 5 b として「あっち行けバーカ」というようなきついセリフを示すセリフ図柄 5 5 b が表示される。

#### 【 0 0 6 2 】

以上のように、セリフ図柄や本音図柄で示される付属図柄は、遊技者の大当りに対する期待感を大きく左右する内容である。また、各付属図柄は、変動表示の停止タイミングと同時に表示され、かつ、その内容がうまく噛合っている場合は停止表示する特別図柄もリーチ状態となっている場合であるので、遊技者は、この付属図柄の表示のみを見ていれば、高速変動する特別図柄に注目しなくても遊技状況が的確に把握できるような構成となっている。

#### 【 0 0 6 3 】

リーチ状態となれば、図 3 (f) に示すように、「リーチ」との表示の後、演出表示はシナリオの展開が発展した内容となり、その表示内容はガラリと変わる。そのため、遊技者は、表示される演出表示からリーチ状態になったことの認識が容易にできることだけでなく、その後の大当りに対する期待感も高められる。

#### 【 0 0 6 4 】

その発展したシナリオの展開としては、大きく、「超ラブラブリーチ」、「いきなりホテルリーチ」、「デートスポットリーチ」、「別彼リーチ」の 4 つのパターンに分けられる。この 4 つのパターンは、それぞれ展開する内容が異なるが、最終的には男女キャラクタがホテルに入るか否かについてのシナリオ展開であり、シナリオ展開の結末として、男女キャラクタがホテルに入っていくような表示が行われれば、3 つの表示領域 5 0 L, 5 0 C, 5 0 R での停止図柄が揃い「大当り」となり、男女キャラクタがホテルに入ることができなければ、「ハズレ」となる。

#### 【 0 0 6 5 】

図 4 は上記「超ラブラブリーチ」の場合のシナリオ展開を示す。この「超ラブ

ラブリーチ」では、背景に多数のハートマークが表示され、男女キャラクタがホテルに直行し、そのままホテルに入っていくというシナリオ展開となる。すなわち、この「超ラブラブリーチ」となれば、その後100%の確率で大当たりとなる。そして、図4（h3）のような大当たり画面を表示した後、後述の大当たり遊技画面に移行する。

#### 【0066】

再び図3において、上記「超ラブラブリーチ」以外のシナリオ展開となる場合においては、図3（g）に示すように、リーチ成立後、表示画面3a中央に大きく文字が表示される場合がある。ここでは、「今夜こそ決めてやる」との表示がされている。この文字にも様々なパターンが設定されており、後述の図30～図35（演出パターン決定テーブル）におけるリーチ突入時セリフがこれに相当する。これは、登場した男女いずれかのキャラクタのその後の展開に対する意気込み或いは気合いを示すもので、これが表示された場合は、大当たり信頼度が通常より高い値に設定された場合であり、遊技者は、その後のシナリオ展開に更なる期待を持てる。

#### 【0067】

図5は、上記「いきなりホテルリーチ」の場合のシナリオ展開を示す。この「いきなりホテルリーチ」では、図4と同様に、男女キャラクタがホテルに直行するようなシナリオ展開で、図5（j3）に示すように、男女キャラクタがそのまま何事もなくホテルの中に入れば大当たりとなるが、上記「超ラブラブリーチ」の場合と異なり、必ずしもホテルの中に入っていくとは限らない。

#### 【0068】

例えば、図5（j4）に示すような場合で、ホテル前で、女性キャラクタ52が「そういうことなら帰ります」とのセリフを表示した後、去ってしまう場合は、ハズレとなる。もちろん、この場合の特別図柄の停止態様は、図柄が揃っていない。

#### 【0.0.6.9】

また、シナリオ展開の結末として、図5（j3）のような大当たりを表示する場合でも、図5（j5）のような表示がされて、スムーズにホテルの中に入ってい

かない場合、すなわち、大当りへの発展を焦らすような表示が行われる場合がある。このような大当りへの発展を焦らすような表示を伴うシナリオ展開によれば、大当りへの期待感とハズレとなることへの不安感が交差する遊技者の緊張感をより高めることができる。

#### 【 0 0 7 0 】

図 6 は、上記「デートスポットリーチ」の場合のシナリオ展開を示す。この「デートスポットリーチ」では、男女キャラクタ 5 1, 5 2 が各種デートスポットに訪れる様子を表示する。この図 6 では、男女キャラクタ 5 1, 5 2 がラーメン屋の前を通り過ぎ（図 6 (k 1)）、そして、バーに入り（図 6 (k 2)）、そのバーから出てくる様子を表示する（図 6 (k 3)）。その後のシナリオ展開は、前述の図 5 に示した「いきなりホテルリーチ」と同様の展開となる。

#### 【 0 0 7 1 】

この図 6 において、図 6 (k 4) に示すように、女性キャラクタ 5 2 が、「この店じゃイヤ！」とのセリフを表示する場合がある。この場合は、その後、ハズレとなる。

#### 【 0 0 7 2 】

図 7 は、上記「別彼リーチ」の場合のシナリオ展開を示す。この「別彼リーチ」では、男女キャラクタ 5 1, 5 2 が各種デートスポットの前を通り過ぎているとき、その男女キャラクタ 5 1, 5 2 の進行方向とは逆の方向から別の男性キャラクタ 5 7 が歩いてくる様子を表示する（図 7 (m 1)）。その後、上記別の男性キャラクタ 5 7 が単に通り過ぎれば、上記「いきなりホテルリーチ」の図 5 (j 2) の画面に移行し、「大当り」となる。すなわち、上記別の男性キャラクタ 5 7 が単に通り過ぎる場合は、大当り信頼度が 1 0 0 %であることを示す。

#### 【 0 0 7 3 】

しかし、女性キャラクタ 5 2 が、図 7 (m 2) に示すように、「ゴメンね彼氏と約束があったの」とのセリフ図柄 5 5 e を表示した後、図 7 (m 3) に示すように、上記別の男性キャラクタ 5 7 に付いていってしまう場合がある。これは、ハズレの場合で、特別図柄の停止態様も、図柄は揃わず、この表示画面 3 a での遊技は終了する。

## 【0074】

液晶表示装置 3 での遊技が大当たりとなれば、前述の特別遊技状態となるが、この特別遊技状態中は表示画面 3 a において図 8 に示すような表示を開始する。この特別遊技状態では、前述の通り、大入賞口 5 が有利な状態に変換される大当たり遊技が 16 ラウンド行えるが、この大当たり遊技の各ラウンド毎に表示画面 3 a での表示を変化させて、遊技者に、大当たり遊技のラウンドが変わったことを報知する。

## 【0075】

例えば、特別遊技状態となれば、図 8 (p 1) に示すような表示がなされ、その後、図 8 (p 2) に示すように、大当たり遊技の 1 ラウンド目が実行されていることを報知するラウンド表示を行う。図 8 (p 2) に示すラウンド表示では、演出表示に登場する女性キャラクターの一人についての紹介画面を表示している。

## 【0076】

その後、ラウンドが更新される毎にその他の女性キャラクターを順次紹介していく表示が行われる。この女性キャラクターの紹介画面は大当たり遊技の 7 ラウンド目まで、後述の図 9 に示す「宝田」「大原」を除く全ての女性キャラクターについて表示する。

## 【0077】

また、大当たり遊技が 8 ラウンド目に突入すれば、各ラウンド毎の表示態様は、女性キャラクターと共にその女性キャラクターの本命の彼氏（後述のベストカップルとなる男性キャラクター）を表示する。そして、このようなラウンド表示は大当たり遊技の 14 ラウンド目まで、後述の図 9 に示す「宝田」「大原」を除く全ての女性キャラクターについて表示する。

## 【0078】

そして 15 ラウンド目では、女性キャラクターの表示と共に、「やったわね。あと 2 ラウンドよ。」との文字表示によるラウンド表示を行い、最後の 16 ラウンド目では、女性キャラクターの表示と共に「最終ラウンドよ。油断しないでしっかりね！」との文字表示によるラウンド表示を行う。

## 【0079】

ここで、図9は、演出表示中に登場する男女キャラクタの組合せと、その組合せが演出表示中に登場したときの大当たり信頼度、リーチ発展率及び出現率を示す。本実施例での演出表示では、二人の男女のキャラクタが登場して、シナリオを演出、展開していくものであるが、この図9に示すように、登場する男性キャラクタ及び女性キャラクタはそれぞれ複数種類あり、それらの組合せ（カップルの種類）によってリーチ発展率や大当たり信頼度を異ならせているのである。

#### 【0080】

この図9において、黒いハートで示される男女キャラクタの組合せ（(I)～(VI)）を「ベストカップル」といい、リーチ発展率は100%、すなわち100%の確率でリーチに発展し、大当たり信頼度は15.182%で他のカップルに比べて大当たり発展する確率が高い。

#### 【0081】

また、白いハートで示される男女キャラクタの組合せを「ノーマルカップル」といい、リーチ発展率は18.575%、大当たり信頼度は0.391%で上記ベストカップルに比べてリーチ発展率、大当たり信頼度共に低い。

#### 【0082】

また、壊れたハートで示される男女キャラクタの組合せを「ワーストカップル」といい、リーチ発展率は2.002%、すなわち、リーチに発展することはほとんどなく、大当たり信頼度も0.020%と極めて低い。ここで、図4から分かるように、女性キャラクタの「宝田」及び「大原」は、ベストカップル及びノーマルカップルのいずれにも含まれておらず、「宝田」及び「大原」以外の7人の女性キャラクタについて特定の男性キャラクタとの組合せでベストカップル及びノーマルカップルを構成する。従って、特別遊技状態中に表示されるラウンド表示の内容は、単に大当たり遊技のラウンドを報知するだけではなく、大当たり信頼度の高いベストカップルを構成するキャラクタを示唆するものである。

#### 【0083】

また、男女のキャラクタが登場する背景には複数の場面が予め設定されており、例えば、図10に示すように、背景として「駅前広場」を示す場面が表示される場合や、図11に示すように、背景として「臨海公園」を示す場面が表示され



る場合がある。このような背景を異ならせて場面設定を変えることにより、それぞれの背景に応じたシナリオ展開が可能となり、演出表示のバリエーションが増え、より遊技の興味が高まる。

#### 【0084】

また、図10に示すように、男女のキャラクターが登場するその背景を電車の図柄58が通過する場合や、図11に示すように、犬の図柄59が出現する場合がある。これは、リーチ発展率及び大当り信頼度を示す図柄で、本実施例では、この電車の図柄58の通過や犬の図柄59の出現は極めて出現率が低く、これらが表示されれば大当り信頼度は100%である。

#### 【0085】

また、前述の図2で示した本音図柄54a、56aはそれらの組合せで、大当り信頼度が異なるように設定されている。図12は、演出表示で表示される本音図柄の一覧表を示す。また、図13は、図12に示した本音図柄の組合せとその大当り信頼度を示す。この図13に示すように、らぶらぶランクに該当する組合せが演出表示で表示された場合は、大当り信頼度が2.47%、デートランクに該当する組合せが演出表示で表示された場合は、大当り信頼度が0.28%、ダメダメランクに該当する組合せが演出表示で表示された場合は、大当り信頼度が0.07%である。

#### 【0086】

この図13によれば、らぶらぶランク及びデートランクに該当する本音図柄の組合せは、2つの本音図柄が何らかの関連性がある場合で、ダメダメランクに該当する本音図柄の組合せは、2つの本音図柄が全く関連性がない場合である。前述の図2(d)では、らぶらぶランクの組合せ1(H14+H14)に該当し、大当り信頼度が高い場合で、図2(e)では、ダメダメランクの組合せ6(H14+H19)に該当し、大当り信頼度が低い場合である。

#### 【0087】

以上のような演出表示によれば、その演出表示によるシナリオ展開に注目しているだけで、液晶表示装置3での遊技内容が完全に把握できるように構成され、もはや、変動表示する特別図柄の動向に注目する必要はなくなる。

## 【 0 0 8 8 】

また、液晶表示装置 3 で特別図柄の変動表示が行われていないときは、様々なデモンストレーション表示（以下、「デモ表示」という）を行うものとする。そして、このデモ表示は、単に液晶表示装置 3 で行われる遊技全体の流れを示す表示だけではなく、遊技に関する重要な情報を含む表示である。

## 【 0 0 8 9 】

このデモ表示では、変動表示中に行われる演出表示とリーチ発展率及び大当り信頼度との関係を示唆するような表示で、具体的には、演出表示に登場する男女キャラクターがリーチ発展率及び大当り信頼度に深い関係のあることを示唆するような表示である。

## 【 0 0 9 0 】

上述の通り、ベストカップルを示す男女キャラクターの組合せが演出表示中に登場することは、リーチ発展率及び大当り信頼度が非常に高い場合である。ここで、上記 7 組のベストカップル（図 9 の (I) ～ (VII)）をデモ表示中にランダムに表示することで、当該ベストカップルがリーチ発展率及び大当り信頼度の高いことを暗に報知する。すなわち、デモ表示は遊技に関する重要な情報を遊技者に暗に報知するものである。

## 【 0 0 9 1 】

従って、遊技者は、デモ表示を繰り返し見ることにより、ここで登場する男女キャラクターのカップルが印象付けられ、その後遊技を重ねることにより、これら印象付けられたカップルがリーチ発展率及び大当り信頼度の高いベストカップルであることを見抜くことができ、変動表示中にベストカップルの出現を期待するという面白みが付加される。すなわち、直接的に上記ベストカップルを報知せず、暗に報知することで、遊技者にとって有利な情報を発見するという面白みが増し、遊技の興趣を高められる。

## 【 0 0 9 2 】

図 1 4 の D 1 ～ D 4 は、上記のベストカップル（図 9 の (I) ～ (VII)）が登場するデモ表示中の具体的態様を示す。ここでは、背景が駅前広場である場面設定が表示画面 3 a に表示され、その駅前広場を上記ベストカップルが左右に行き交う

様子が表示される。この図 1 4 に示すように、ベストカップルの意味を知らない遊技者にとっては、見過ごしがちな表示内容であるが、遊技を進めていき、男女キャラクタの意味内容についての理解を深めるに従い、このデモ表示は遊技者にとって非常に興味深い内容のものとなる。

#### 【 0 0 9 3 】

なお、前述の図 9 で示したベストカップルとなる相手がない女性キャラクタの「宝田」及び「大原」については、このデモ表示中は、ベストカップルが駅前広場を行き交う中、一人で通り過ぎるものとする。これは、女性キャラクタの「宝田」及び「大原」が、遊技者が望まない大当たり信頼度の非常に低いものであることを暗に報知するものである。

#### 【 0 0 9 4 】

また、デモ表示が遊技に関する重要な情報を暗に報知していることを見抜いた遊技者については、もっと有益な情報がないかどうかをさらに探すという面白みも増す。例えば、図 1 5 の D 5 では、デモ表示中に電車の図柄 5 8 が背景を通過する場合を示し、図 1 5 の D 6 では、デモ表示中に犬の図柄 5 9 が出現する場合を示す。これら電車の図柄 5 8 や犬の図柄 5 9 は、上述の通り、大当たり信頼度が 100% のものであり、遊技者がこれを発見するという新たな遊技性が加わる。

#### 【 0 0 9 5 】

また、初心者にとっては、デモ表示が遊技に関する重要な情報を暗に報知していることを早期に見抜くことができれば、遊技経験をそれほど多く積まなくても、演出表示についての理解を深めた上で遊技に臨むことができるようになる。

#### 【 0 0 9 6 】

また、この液晶表示装置 3 における上記のようなデモ表示は、液晶表示装置 3 における遊技が行われていないときに所定の時間間隔で表示したり、遊技者の要求に応じて表示するようにしてもよい。また、液晶表示装置 3 における遊技が所定時間継続して行われていないときにデモ表示を開始して、液晶表示装置 3 における遊技が開始されるとデモ表示を終了するようにしてもよい。

#### 【 0 0 9 7 】

図 1 6 は、本発明のパチンコ遊技機における電気回路部のブロック図である。

## 【0098】

この図16に示すように、本発明のパチンコ遊技機における電気回路部は、主基板30、中継基板34、図柄制御基板31、音声制御基板32、及び賞球制御基板33で構成される。

## 【0099】

主基板30は、マイクロコンピュータ（以下、「マイコン」という）を中心に構成され、該マイコンは、中央処理装置（CPU）と、読み出し専用の記憶手段としてのROMと、読み書き可能な記憶手段としてのRAMとを有している。

## 【0100】

上記主基板30に接続された中継基板34には、遊技球の検知手段として、前述の通過球ゲート6a、6bを通過する遊技球を検出する通過球センサ20、前述の始動入賞口4に入賞した遊技球を検出する始動入賞球センサ22、前述の大入賞装置5に入賞した遊技球を検出する大入賞球センサ25、一般入賞口13a、13b、13c、13d、13e、13fに入賞した遊技球を検出する入賞球センサ21、図示しない球発射装置から発射された遊技球を検出する発射球センサ23、及び発射されたが遊技盤面上に到達しないで戻ってきた遊技球を検出する戻り球センサ24が接続され、アクチュエータとして、LED表示装置2、盤面サイドランプ14a、14b等が接続されるランプ表示装置41、始動入賞口4、及び大入賞装置5が接続されている。

## 【0101】

上記各センサが遊技球を検知すれば、その検知信号が上記主基板30内のCPUに入力され、その入力信号に応じて上記の各種アクチュエータがそれぞれ駆動制御され、また、図柄制御基板31、音声制御基板32、及び賞球制御基板33に対しても制御命令が送信される。

## 【0102】

遊技中、通過球センサ20が、通過球ゲート6a、6bを通過する遊技球を検知し、検知信号を出力すると、上記主基板30内のマイコンは、この検知信号に応じて入賞判定を行い、その判定結果に基づいてLED表示装置2の表示を制御する。

## 【0103】

始動入賞球センサ 2 2 が、始動入賞口 4 に入賞した遊技球を検知し、検知信号を出力すると、上記主基板 3 0 内のマイコンは、この検知信号に基づいて液晶表示装置 3 での遊技に関する各種設定を行うべく、図柄制御基板 3 1 に制御命令を送信し、当該図柄制御基板 3 1 での判定結果に応じて液晶表示装置 3 を制御する。ここで、図柄制御基板 3 1 は上記主基板とは別に CPU、ROM 及び RAM を備えており、液晶表示装置 3 での遊技に関する制御処理プログラムや遊技に必要な画像データをこの図柄制御基板 3 1 内の ROM 内に格納する。

## 【0104】

更に、始動入賞球センサ 2 2 が上記のように遊技球を検知したことに基づき、主基板 3 0 内のマイコンは、大当たりか否かの判定を行う。そして、大当たりと判定されれば、大入賞装置 5 の扉を開いて遊技球が入賞しやすい上記開状態に変換する。

## 【0105】

また、音声制御基板 3 2 は、各種音声データを備え、遊技状況に応じて主基板 3 0 から送信される制御命令に応じて、スピーカ 4 0 に音声を出力する。

## 【0106】

賞球制御基板 3 3 は、各種入賞に応じて主基板 3 0 から送信される制御命令に応じて、賞球装置 4 3 を駆動させ、パチンコ球を払い出す。

## 【0107】

以下、主基板 3 0 及び図柄制御基板 3 1 で行われる液晶表示装置 3 での遊技に関する制御処理について、図 1 7 ～図 2 4 のフローチャートを参照して説明する。

## 【0108】

図 1 7 ～図 2 0 のフローチャートに示す遊技制御処理は、主基板 3 0 で行われる。

## —— 【0109】 ——

主基板 3 0 では、図 1 7 に示すメイン遊技制御処理（ST 1 ～ ST 7）を繰り返し行うとともに、割込み許可フラグがセットされていることを条件に定期的（

例えば 3 m s 毎) に、図 1 8 に示す割込み処理 (S T 1 0 ~ S T 2 0) を行う。

【0 1 1 0】

図 1 7 に示すメイン遊技制御処理での処理フローについて、以下に説明する。

【0 1 1 1】

S T 1 : 割込み許可フラグをセットする。

【0 1 1 2】

S T 2 : 停止図柄決定用乱数カウンタ及びリーチ判定用乱数カウンタの更新処理を行う。

【0 1 1 3】

停止図柄決定用乱数カウンタは、上記大当たり判定でハズレの判定がされたときに液晶表示装置 3 での停止態様を決定するときに用いられる、停止図柄決定用乱数を抽出するためのカウンタで、図 2 4 に示す 0 ~ 1 1 の範囲でカウント値の更新処理を行う。この更新処理は、0 からその上限値 1 1 まで + 1 加算 (以下、「カウントアップ」という) し、再度 0 からカウントアップしなおすように構成されている。なお、この停止図柄決定用乱数カウンタは、左停止図柄決定用乱数カウンタ、中停止図柄決定用乱数カウンタ、及び右停止図柄決定用乱数カウンタの 3 つのカウンタで構成され、それぞれ別個に更新処理を行う。

【0 1 1 4】

リーチ判定用乱数カウンタは、ハズレの場合に、特別図柄の変動表示をリーチ状態とするかどうかの判定に用いられるリーチ判定用乱数を抽出するためのカウンタで、図 2 4 に示す 0 ~ 9 の範囲でカウント値の更新処理を行う。すなわち、0 からその上限値 9 までカウントアップし、再度 0 からカウントアップしなおすように構成されている。

【0 1 1 5】

S T 3 : エラーチェック処理についての制御命令 (コマンド) が送信中であるかどうかを判別し、送信中であれば、上記 S T 1 に戻り、送信中でなければ、S T 4 の処理に移る。

【0 1 1 6】

S T 4 : エラーチェック処理についてのコマンドを生成する。

【0 1 1 7】

ST 5 : ST 4 で生成されたコマンドに基づきエラーチェック処理を実行する。

【0 1 1 8】

ST 6 : エラー発生中かどうかを判別し、エラー発生中であれば、上記 ST 1 に戻り、エラー発生中でなければ、ST 7 の処理に移る。

【0 1 1 9】

ST 7 : 後述の図 1 9 ~ 図 2 0 に示す特別図柄ゲーム制御処理を実行する。

【0 1 2 0】

前述の通り、定期的に行われる割込み処理は、図 1 8 示す ST 1 0 ~ ST 2 0 の処理フローで実行される。

【0 1 2 1】

ST 1 0 : 各レジスタを退避させる。

【0 1 2 2】

ST 1 1 : 大当たり判定用乱数カウンタ、大当たり図柄決定用乱数カウンタ、及び演出グループ決定用乱数カウンタの更新処理を行う。

【0 1 2 3】

大当たり判定用乱数カウンタは、液晶表示装置 3 での遊技結果を特別図柄が揃う大当たりとするかどうかの判定（大当たり判定）に用いられる大当たり判定用乱数を抽出するためのカウンタで、図 2 4 に示す 0 ~ 3 3 4 の範囲でカウント値の更新処理を行う。すなわち、0 からその上限値 3 3 4 までカウントアップし、再度 0 からカウントアップしなおすように構成されている。

【0 1 2 4】

大当たり図柄決定用乱数カウンタは、上記大当たり判定で大当たりの判定がされたときに液晶表示装置 3 での停止態様を決定するときに用いられる、大当たり図柄決定用乱数を抽出するためのカウンタで、図 2 4 に示す 0 ~ 1 1 の範囲でカウント値の更新処理を行う。すなわち、0 からその上限値 1 1 までカウントアップし、再度 0 からカウントアップしなおすように構成されている。

【0 1 2 5】

演出グループ決定用乱数カウンタは、後述の演出グループの決定に用いられる演出グループ決定用乱数を抽出するためのカウンタで、図 2 4 に示す 0 ~ 1 0 2 3 の範囲でカウント値の更新処理を行う。すなわち、0 からその上限値 1 0 2 3 までカウントアップし、再度 0 からカウントアップしなおすように構成されている。

## 【 0 1 2 6 】

ST 1 2 : 各種タイマの更新処理を実行する。

## 【 0 1 2 7 】

ST 1 3 : 通過球センサ 2 0 , 入賞球センサ 2 1 , 始動入賞球センサ 2 2 等の各種センサからの入力信号を検知したときに、その入力信号に応じた処理を実行する。例えば、始動入賞球センサ 2 2 からの入力信号を検知した場合は、始動入賞記憶数が上限値（上述の通り、4 個）未満かどうかを判別し、上限値未満であれば、大当たり判定用乱数カウンタ、大当たり図柄決定用乱数カウンタ、及び演出グループ決定用乱数カウンタでそれぞれ更新されたカウント値を乱数として抽出し、主基板 3 0 内の RAM に転送、記憶させる。

## 【 0 1 2 8 】

ST 1 4 : LED 表示装置 2 での表示に関する処理（これを「普通図柄処理」という）を実行する。この普通図柄処理では、LED 表示装置 2 での入賞判定と共に、その判定結果に基づいた LED 表示装置 2 の表示制御が実行される。

## 【 0 1 2 9 】

ST 1 5 : 遊技状態に応じて、各種 LED を点灯、点滅、消灯させる装飾制御処理を実行する。

## 【 0 1 3 0 】

ST 1 6 : 入賞口への遊技球入賞により出された払い出し要求に応じて賞球の払い出し処理を実行する。

## 【 0 1 3 1 】

ST 1 7 : 遊技機に各種のエラーが発生しているかを判定するエラー処理を実行する。

## 【 0 1 3 2 】



ST 1 8 : 図柄制御基板 3 1 等に制御命令を送信する処理を実行する。

【 0 1 3 3 】

ST 1 9 : 各レジスタを復帰させる。

【 0 1 3 4 】

ST 2 0 : 割込み許可フラグをセットする。

【 0 1 3 5 】

図 1 9 に示すように特別図柄ゲーム制御処理では、始動入賞記憶があるかどうか判別し (ST 3 0)、始動入賞記憶がないと判別された場合は、以下の処理を行う。

【 0 1 3 6 】

液晶表示装置 3 でのデモ表示と特別図柄の変動表示による遊技 (以下、「通常遊技」という) との切替タイミングを管理するデモ表示切替タイマが所定時間をカウントして、デモ表示への切替命令を出力しているかどうか判別し (ST 3 1)、切替命令を出力していると判別すれば、続いて、デモ表示が表示中であるかどうか判別し (ST 3 2)、デモ表示が表示中であれば通常遊技に切替え (ST 3 3)、通常遊技中であればデモ表示に切替える (ST 3 4)。

【 0 1 3 7 】

上記 ST 3 0 で、始動入賞記憶があると判定された場合は、以下の処理を行う。

【 0 1 3 8 】

上記 ST 1 3 で RAM に記憶した大当たり判定用乱数を読み出し、図 2 6 に示すような ROM に格納された大当たり判定テーブルから大当たりか否かを判定する (ST 3 5)。ここで、読み出した大当たり判定用乱数が “7” であれば大当たりと判定される。

【 0 1 3 9 】

上記 ST 3 5 で大当たりの判定がされた場合は、上記 ST 1 3 で RAM に記憶した大当たり図柄決定用乱数を読み出し、図 2 6 に示すような ROM に格納された大当たり図柄決定テーブルから大当たり図柄 (大当たりを示す特別図柄の停止態様) を決定する (ST 4 1)。この図 2 6 に示すように、本実施例では 1 2 種類の特別図

柄を備え、大当り図柄はその各図柄が 3 つ揃った停止態様である。なお、これらの図柄データは、図柄制御基板 3 1 内の ROM に記憶されている。

## 【0 1 4 0】

大当り図柄が決定すれば、続いて、図 2 7 に示すような ROM に格納された 3 つの演出グループ決定テーブルの内から大当り用の演出グループ決定テーブル（図 2 7 C）を選択し、上記 ST 1 3 で RAM に記憶した演出グループ決定用乱数より、演出表示の決定に必要な演出グループを決定する（ST 4 2）。

## 【0 1 4 1】

上記 ST 3 5 でハズレの判定がされた場合は、上記 ST 1 3 で RAM に記憶したリーチ判定用乱数を読み出し、図 2 8 に示すような ROM に格納されたリーチ判定テーブルからリーチの有無（変動表示をリーチ状態にするか否か）を決定する（ST 3 6）。

## 【0 1 4 2】

上記 ST 3 6 で、リーチ有との判定がされれば、上記 ST 1 3 で RAM に記憶した、左停止図柄決定用乱数、中停止図柄決定用乱数及び右停止図柄決定用乱数を読み出し、図 2 9 に示すような ROM に格納された左停止図柄決定テーブル、中停止図柄決定テーブル及び右停止図柄決定テーブルから特別図柄の停止態様を決定する（ST 3 9）。この決定処理では、まず、左停止図柄を決定し、該図柄と同じ図柄を右停止図柄として決定する。そして、中停止図柄決定用乱数から決定した図柄が左右の図柄と同じ場合は一コマずらして中停止図柄とする。

## 【0 1 4 3】

リーチ有ハズレの停止態様が決定すれば、続いて、図 2 7 に示したリーチ有ハズレ用の演出グループ決定テーブル（図 2 7 B）を選択し、上記 ST 1 3 で RAM に記憶した演出グループ決定用乱数より、演出グループを決定する（ST 4 0）。

## 【0 1 4 4】

上記 ST 3 6 で、リーチ無との判定がされた場合は、上記 ST 3 9 と同様、上記 ST 1 3 で RAM に記憶した左停止図柄決定用乱数、中停止図柄決定用乱数及び右停止図柄決定用乱数を読み出して停止図柄を決定する。しかし、上記 ST 3

9での決定処理とは異なり、まず、左停止図柄決定用乱数及び中停止図柄決定用乱数により左停止図柄及び中停止図柄を決定し、続いて、右停止図柄決定用乱数により決定した図柄が左停止図柄と同じ場合は一コマずらした図柄を右停止図柄として決定する（ST37）。

#### 【0145】

リーチ無ハズレの停止態様が決定すれば、続いて、図27に示したリーチ無ハズレ用の演出グループ決定テーブル（図27A）を選択し、上記ST13でRAMに記憶した演出グループ決定用乱数より、演出グループを決定する（ST38）。

#### 【0146】

以上のように、特別図柄の停止態様が決定すれば、この決定に基づいた表示を行うように液晶表示装置を制御するための図柄変動コマンドを生成し（ST43）、該図柄変動コマンドを図柄制御基板31に送信する（ST44）。

#### 【0147】

次に、図20のフローチャートに移行し、大当りの判定がされているかどうか判別し（ST45）、ハズレの判定であれば後述のST53に移行し、大当り判定であれば、続いて、大当りを報知する音声（大当りファンファーレ）をスピーカ40から出力させるために音声制御基板32を制御する大当りファンファーレ処理を行う（ST46）。

#### 【0148】

そして、液晶表示装置3における通常遊技から大当り遊技中のラウンド表示への切替タイミングを管理するラウンド表示切替タイマの所定時間カウントにより、通常遊技からラウンド表示への切替えを実行する処理を行う（ST47）。

#### 【0149】

そして、大入賞口5での大当り遊技1ラウンドの実行時間（30s）及び大当り遊技のラウンド切替の待ち時間を管理する大当り遊技時間チェック処理を実行し（ST48）、該チェック処理により、大当り遊技1ラウンドの実行時間の経過を確認したときは、大入賞口5の扉を閉じる処理を行い、大当り遊技のラウンド切替の待ち時間経過を確認したときは、大入賞口5の扉を開放する処理を行う

(ST49)。

【0150】

ST49の後、入賞口5が開放中かどうか判別し(ST50)、開放中であれば、上記ST48の処理に戻って大当り遊技を継続し、開放中でなければ、前述のV入賞が成立したかどうか判別し(ST51)、V入賞が成立していれば、上記ST48の処理に戻って大当り遊技を継続する。V入賞が成立していなければ、大当り遊技を終了する(ST52)。

【0151】

そして、特別図柄ゲーム制御処理で使用したRAMの作業領域をリセットする(ST53)。

【0152】

図21は、図柄制御基板31で行われる、メイン処理を示すフローチャートである。

【0153】

後述の演出表示の演出パターンを決定するときに用いられる演出パターン決定用乱数を抽出するための演出パターン決定用乱数カウンタを図24に示す0~127の範囲でカウント値の更新処理を行う(ST60)。

【0154】

そして、主基板30から、図柄変動コマンドを受信したかどうかを判別し(ST61)、図柄変動コマンドを受信した場合は、コマンド受信フラグをセットする(ST62)。

【0155】

そして、エラー中かどうかを判別し(ST63)、エラー中でなければ、画像処理を実行する(ST64)。

【0156】

以下、画像処理について、図22のフローチャートを参照し、説明する。

【0157】

大当り遊技中であれば(ST70で“YES”)、続いて、上記ST62でコマンド受信フラグがセットされているかどうか判断され(ST71)、セット

されていない場合は、表示中のラウンド表示を続行し（ST74）、コマンド受信フラグがセットされている場合は、主基板30より受信した図柄変動コマンドに従って、ラウンド表示で表示すべき画像を設定し（ST72）、コマンド受信フラグを解除した後（ST73）、その設定に従い、ラウンド表示処理を行う（ST74）。

#### 【0158】

デモ表示中であれば（ST75で“YES”）、続いて、コマンド受信フラグがセットされているかどうか判断され（ST76）、セットされていない場合は、表示中のデモ表示を続行し（ST79）、コマンド受信フラグがセットされている場合は、主基板30より受信した図柄変動コマンドに従って、デモ表示で表示すべき画像を設定し（ST77）、コマンド受信フラグを解除した後（ST78）、その設定に従い、デモ表示処理を行う（ST79）。

#### 【0159】

通常遊技中であれば（ST80で“YES”）、続いて、コマンド受信フラグがセットされているかどうか判断され（ST81）、セットされていない場合は、表示中の変動表示及び演出表示を続行し（ST84）、コマンド受信フラグがセットされている場合は、主基板30より受信した図柄変動コマンドに従い、通常遊技での特別図柄の変動表示に関する設定（ST82）、及び演出パターン決定処理（ST83）を行い、コマンド受信フラグを解除した後（ST84）、通常遊技処理（変動表示及び演出表示の表示処理）を行う（ST85）。

#### 【0160】

以下、上記ST83で行われる演出パターン決定処理について、図23のフローチャートを参照し、説明する。

#### 【0161】

主基板30より受信した図柄変動コマンドに含まれる、上記ST38、ST40、ST42で決定した演出グループを基に、図30～図35のうちのいずれかの演出パターン決定テーブルを選択し、演出表示として表示すべき演出パターンを決定する。

#### 【0162】

演出グループ 0 が選択されている場合（ST 8 6 で、“YES”）は、図 2 7 に示すように、リーチ無ハズレの場合で、図 3 0 のリーチ無ハズレ用演出パターン決定テーブル（1）及び図 3 1 のリーチ無ハズレ用演出パターン決定テーブル（2）が選択される。そして、ST 6 0 で更新された演出パターン決定用乱数カウンタのカウント値を演出パターン決定用乱数として抽出し、この乱数が属する乱数範囲が割り当てられた演出パターンを表示すべき演出パターンとして決定する（ST 8 7）。

#### 【0 1 6 3】

演出グループ 0 は選択されておらず、演出グループ 1 ～ 2 0 のうちのいずれかが選択されている場合（ST 8 8 で、“YES”）は、図 2 7 に示すように、リーチ有ハズレの場合で、図 3 2 のリーチ有ハズレ用演出パターン決定テーブル（1）及び図 3 3 のリーチ有ハズレ用演出パターン決定テーブル（2）が選択される。そして、ST 6 0 で更新された演出パターン決定用乱数カウンタのカウント値を演出パターン決定用乱数として抽出し、この乱数が属する乱数範囲が割り当てられた演出パターンを表示すべき演出パターンとして決定する（ST 8 9）。

#### 【0 1 6 4】

演出グループ 0 ～ 2 0 以外、すなわち、演出グループ 2 1 ～ 3 7 のうちのいずれかが選択されている場合（ST 8 8 で、“NO”）は、図 2 7 に示すように、大当りの場合で、図 3 4 の大当り用演出パターン決定テーブル（1）及び図 3 5 の大当り用演出パターン決定テーブル（2）が選択される。そして、ST 6 0 で更新された演出パターン決定用乱数カウンタのカウント値を演出パターン決定用乱数として抽出し、この乱数が属する乱数範囲が割り当てられた演出パターンを表示すべき演出パターンとして決定する（ST 9 0）。

#### 【0 1 6 5】

演出パターンとして、本実施例では、図 3 0 ～ 図 3 5 に示すように、2 5 2 種類のパターンを備え、図柄制御基板内の ROM に格納される。これら各種演出パターンには、登場するキャラクタ、キャラクタの表情、本音図柄、セリフ、背景、リーチ突入時のセリフ、及びリーチの種類が予め設定され、それらを組合せることで各種の異なるシナリオを構成している。

## 【0 1 6 6】

ここで、図 3 0 ～ 図 3 5 での F 1 ～ F 4 は、各キャラクタの表情を示し、具体的態様として、図 3 6 及び図 3 7 に示す。図 3 6 は、男性キャラクタの変化する表情の種類を示し、図 3 7 は、女性キャラクタの変化する表情の種類を示す。H 1 ～ H 2 0 は、各キャラクタの本音図柄を示し、具体的態様としては、前述の図 1 2 で示した通りである。

## 【0 1 6 7】

なお、表示手段としては、液晶表示装置のほか、多数の L E D を配列して構成した表示器や C R T、プラズマディスプレイ、エレクトロルミネッセンス等の電氣的表示器も使用できる。

## 【0 1 6 8】

以上の例は、パチンコ遊技機における場合であるが、本発明は、他の遊技機、例えば、電氣的表示装置や他の映像装置を備えた遊技機に適用できる。また、上述のパチンコ遊技機での動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【図 1】

本発明の実施例のパチンコ遊技機の遊技盤面を示す正面図。

## 【図 2】

表示画面における表示の流れを示す図。

## 【図 3】

表示画面における表示の流れで図 2 の続きを示す図。

## 【図 4】

「超ラブラブリーチ」の場合の表示画面における表示の流れを示す図。

## 【図 5】

「いきなりホテルリーチ」の場合の表示画面における表示の流れを示す図。

## 【図 6】

「デートスポットリーチ」の場合の表示画面における表示の流れを示す図。

【図 7】

「別彼リーチ」の場合の表示画面における表示の流れを示す図。

【図 8】

大当たり遊技中の表示画面における表示の流れを示す図。

【図 9】

男女キャラクタの組合せ毎のリーチ発展率、大当たり信頼度及び出現率を示す表

【図 1 0】

表示画面における背景が「駅前広場」の場合を示す図。

【図 1 1】

表示画面における背景が「臨海公園」の場合を示す図。

【図 1 2】

本音図柄の一覧を示す表。

【図 1 3】

本音図柄の組合せ毎の大当たり信頼度及び出現率を示す表。

【図 1 4】

表示画面におけるデモ表示を示す図。

【図 1 5】

表示画面におけるデモ表示の別の例を示す図。

【図 1 6】

パチンコ遊技機の電気回路部の構成を示すブロック図。

【図 1 7】

主基板で行われる液晶表示装置での遊技に関するメイン遊技制御処理を示すフローチャート。

【図 1 8】

割込み処理を示すフローチャート。

【図 1 9】

特別図柄ゲーム制御処理を示すフローチャート。

【図 2 0】



図 19 の続きを示すフローチャート。

【図 21】

図柄制御基板で行われるメイン処理を示すフローチャート。

【図 22】

図柄制御基板で行われる画像処理を示すフローチャート。

【図 23】

図柄制御基板で行われる演出パターン決定処理を示すフローチャート。

【図 24】

各種乱数カウンタのカウント値の更新範囲を示す表。

【図 25】

大当たり判定テーブルを示す図。

【図 26】

大当たり図柄決定テーブルを示す図。

【図 27】

演出グループ決定テーブルを示す図。

【図 28】

リーチ判定テーブルを示す図。

【図 29】

停止図柄決定テーブルを示す図。

【図 30】

リーチ無ハズレ用演出パターン決定テーブル（1）を示す図。

【図 31】

リーチ無ハズレ用演出パターン決定テーブル（2）を示す図。

【図 32】

リーチ有ハズレ用演出パターン決定テーブル（1）を示す図。

【図 33】

リーチ有ハズレ用演出パターン決定テーブル（2）を示す図。

【図 34】

大当たり用演出パターン決定テーブル（1）を示す図。

【図 3 5】

大当り用演出パターン決定テーブル（2）を示す図。

【図 3 6】

男性キャラクターの表情の種類を示す図。

【図 3 7】

女性キャラクターの表情の種類を示す図。

【符号の説明】

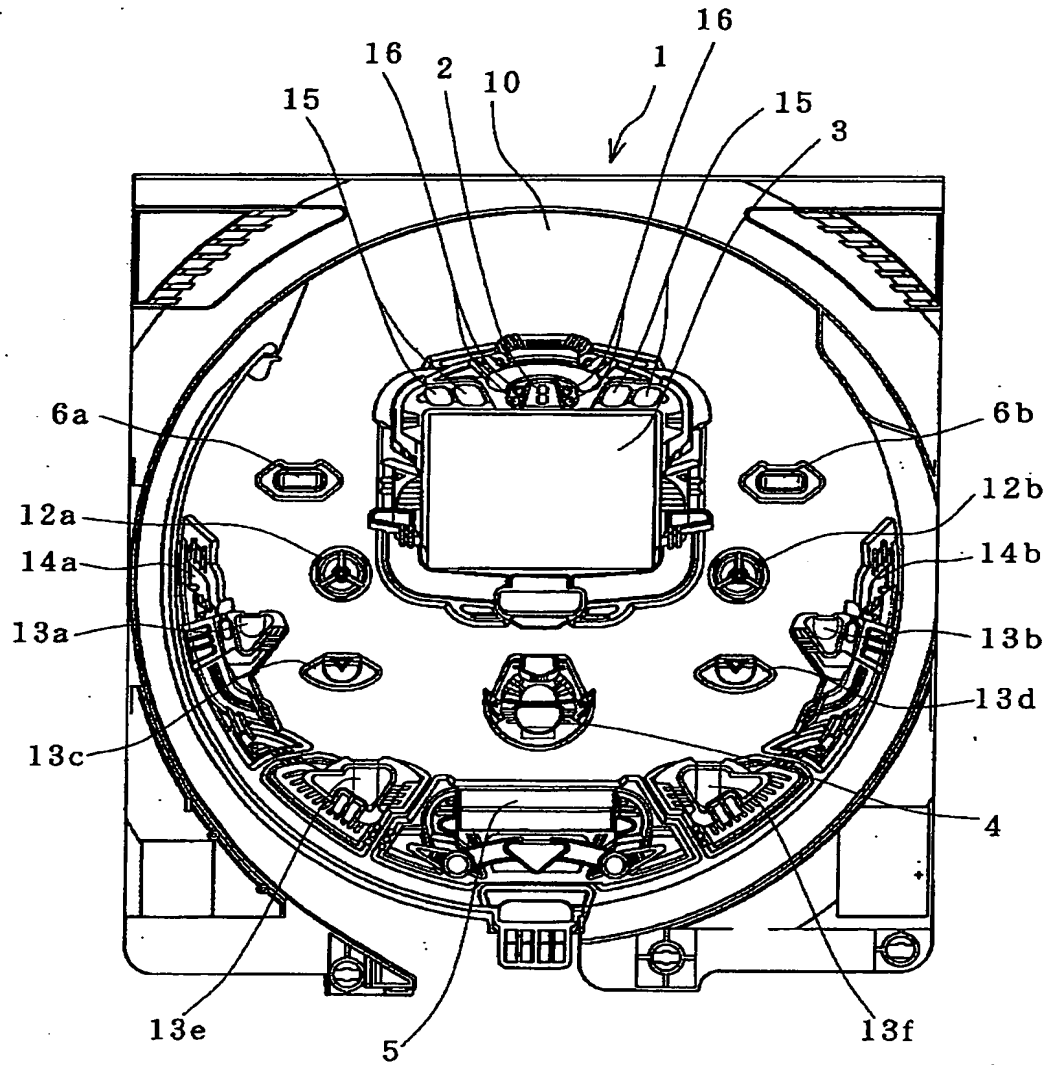
1…パチンコ遊技機、2…LED表示装置、3…液晶表示装置、3a…表示画面、4…始動入賞口、5…大入賞口、6a, 6b…通過球ゲート、10…遊技盤面、12a, 12b…風車、13a, 13b, 13c, 13d, 13e, 13f…一般入賞口、14a, 14b…盤面サイドランプ、15…始動入賞記憶ランプ、16…LED作動記憶ランプ。

【書類名】

図面

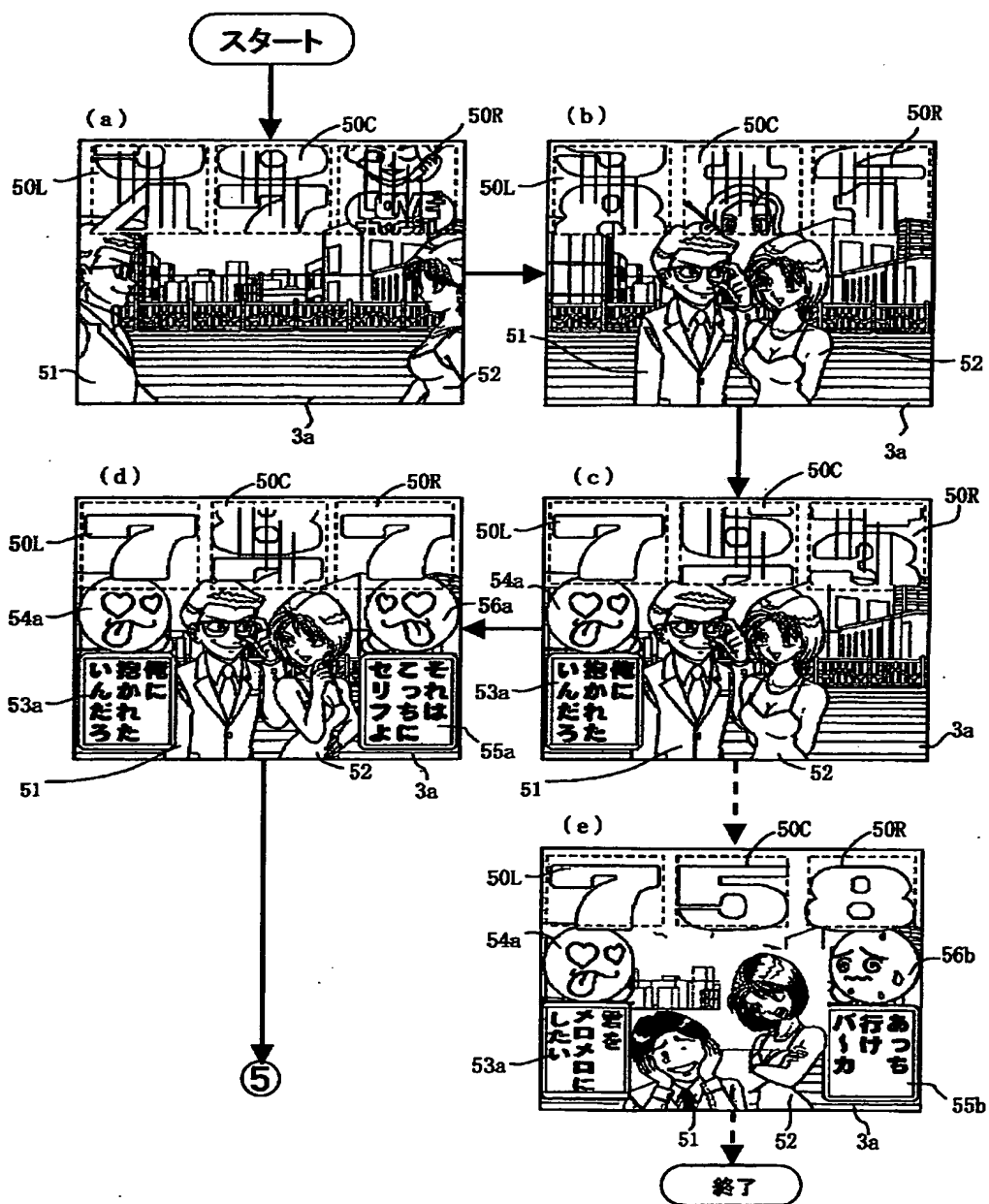
【図 1】

FIG. 1



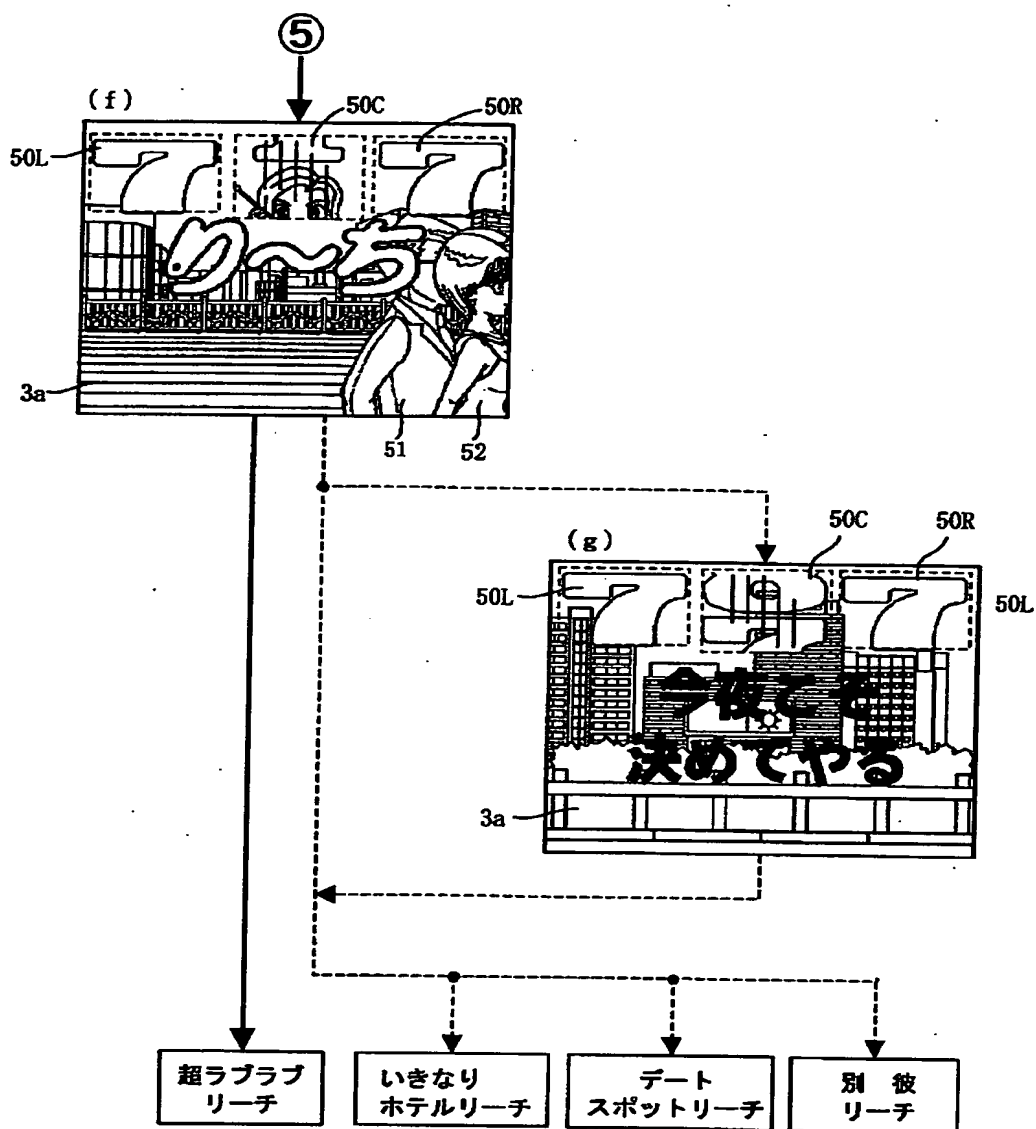
【図 2】

F I G . 2



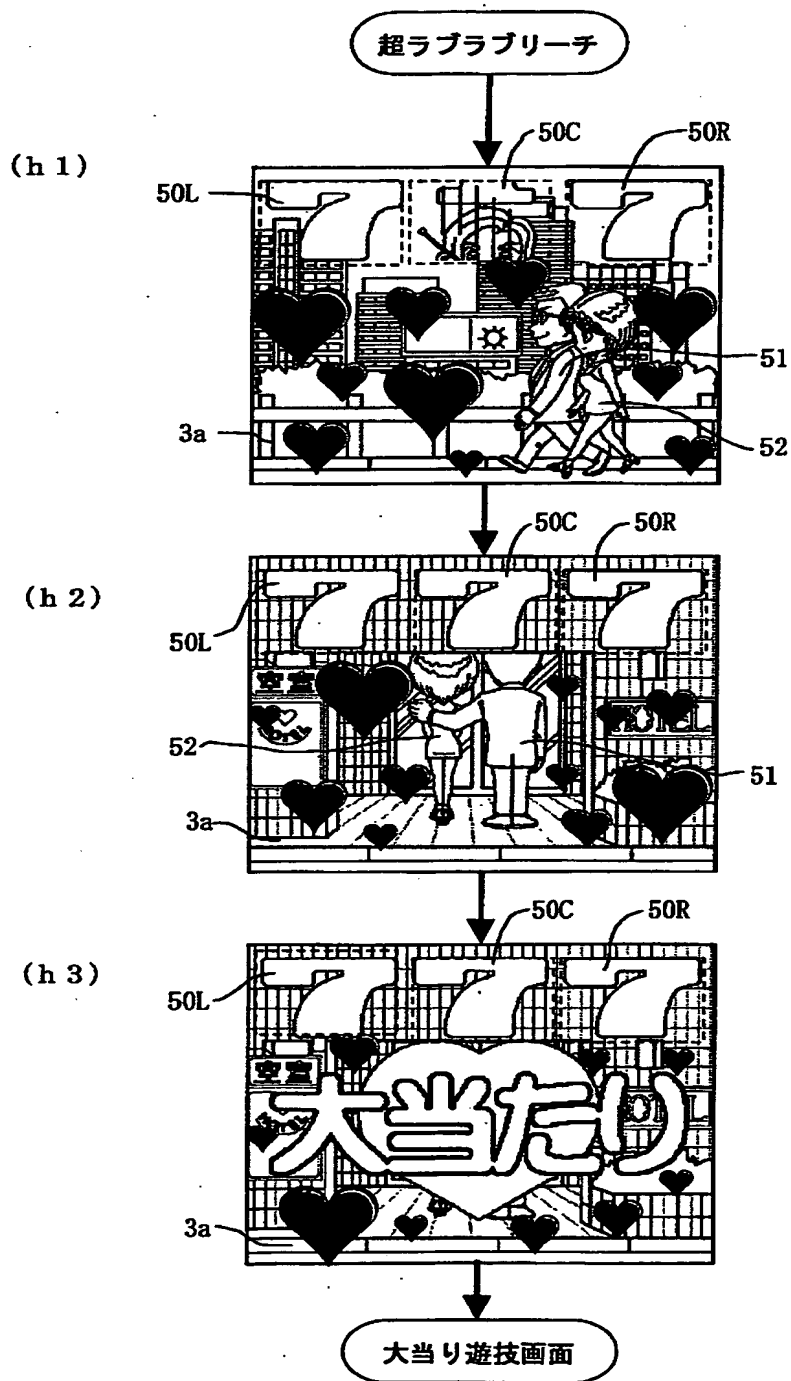
【図 3】

FIG. 3



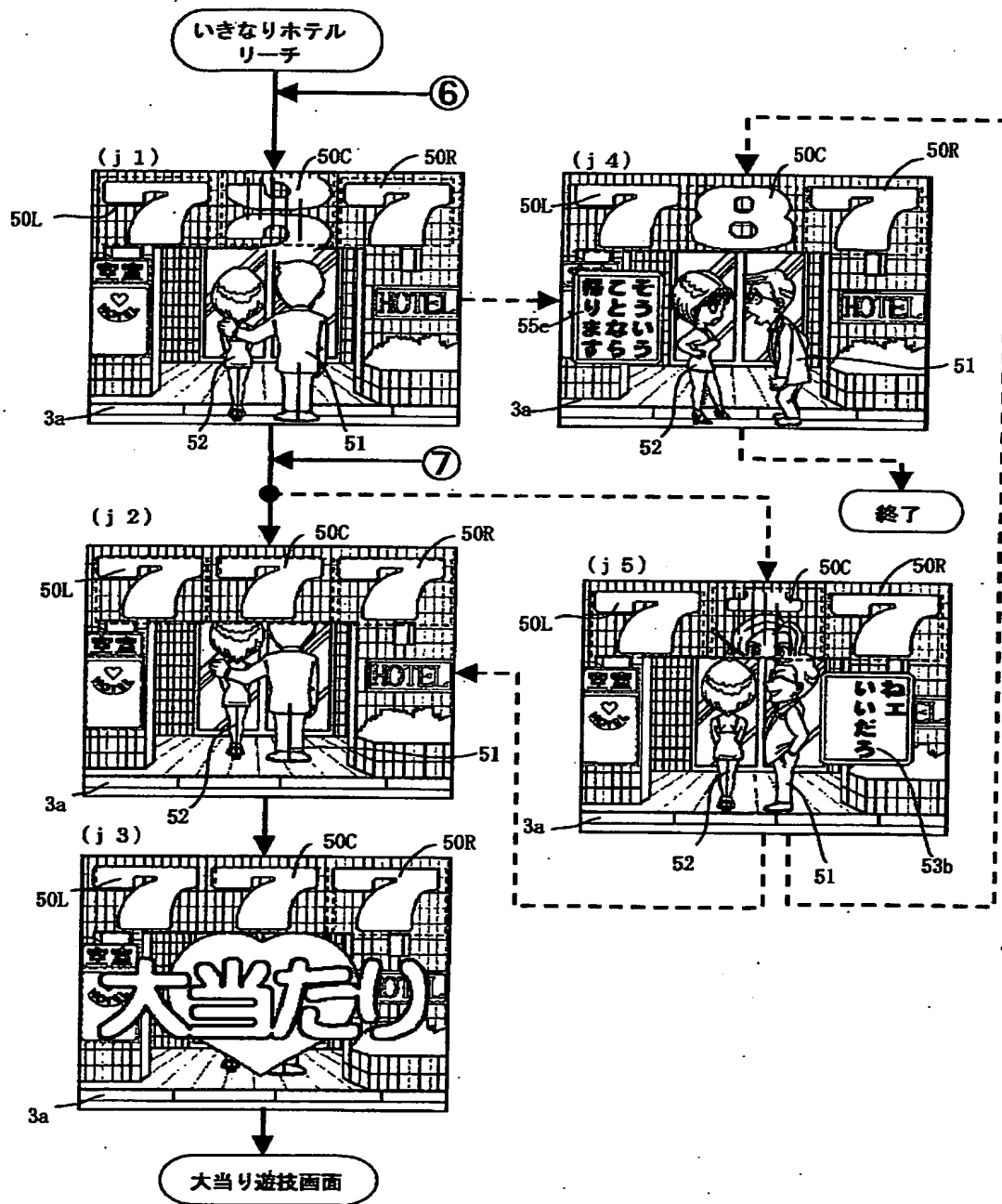
【図 4】

F I G . 4



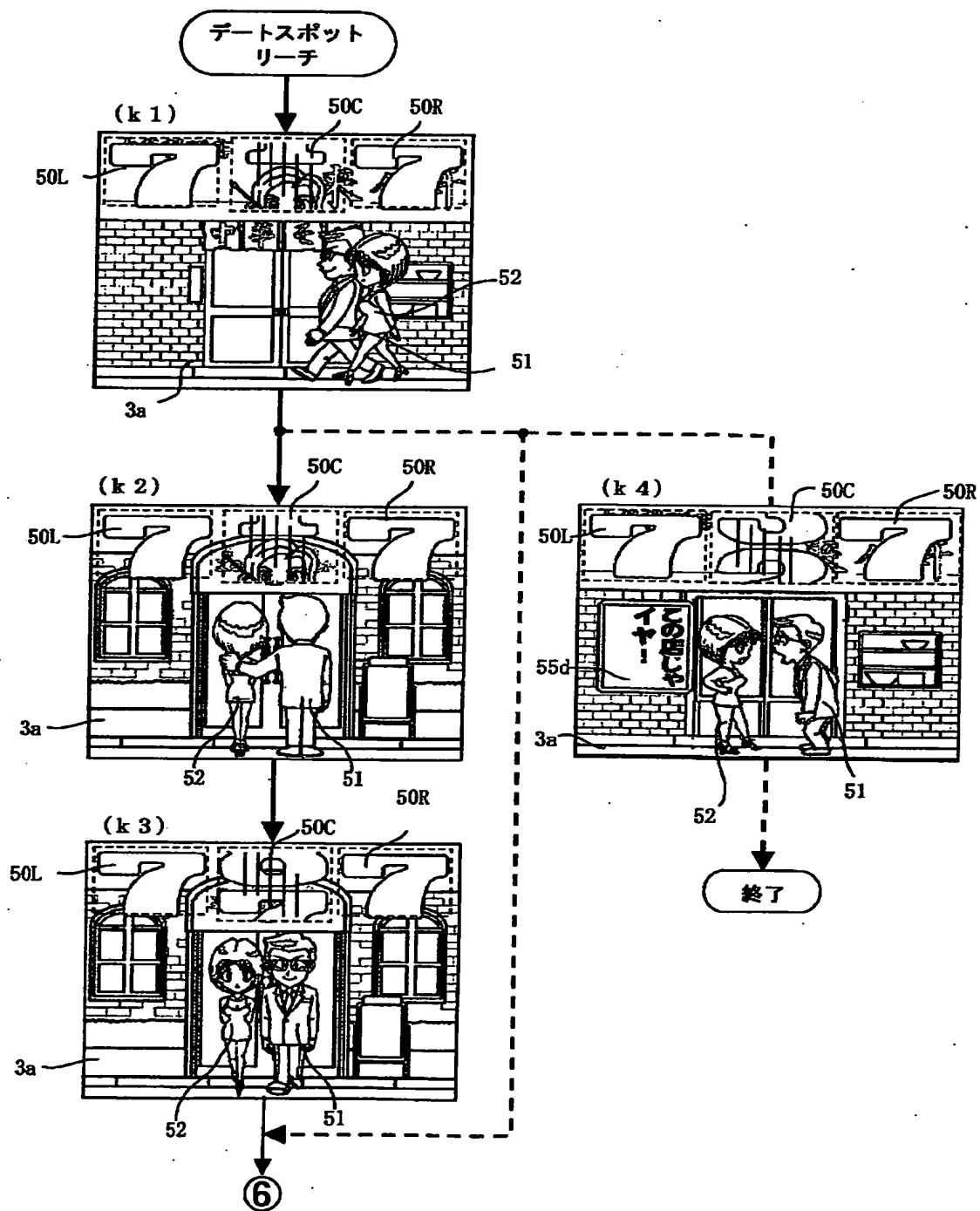
【図 5】

FIG. 5



【図 6】

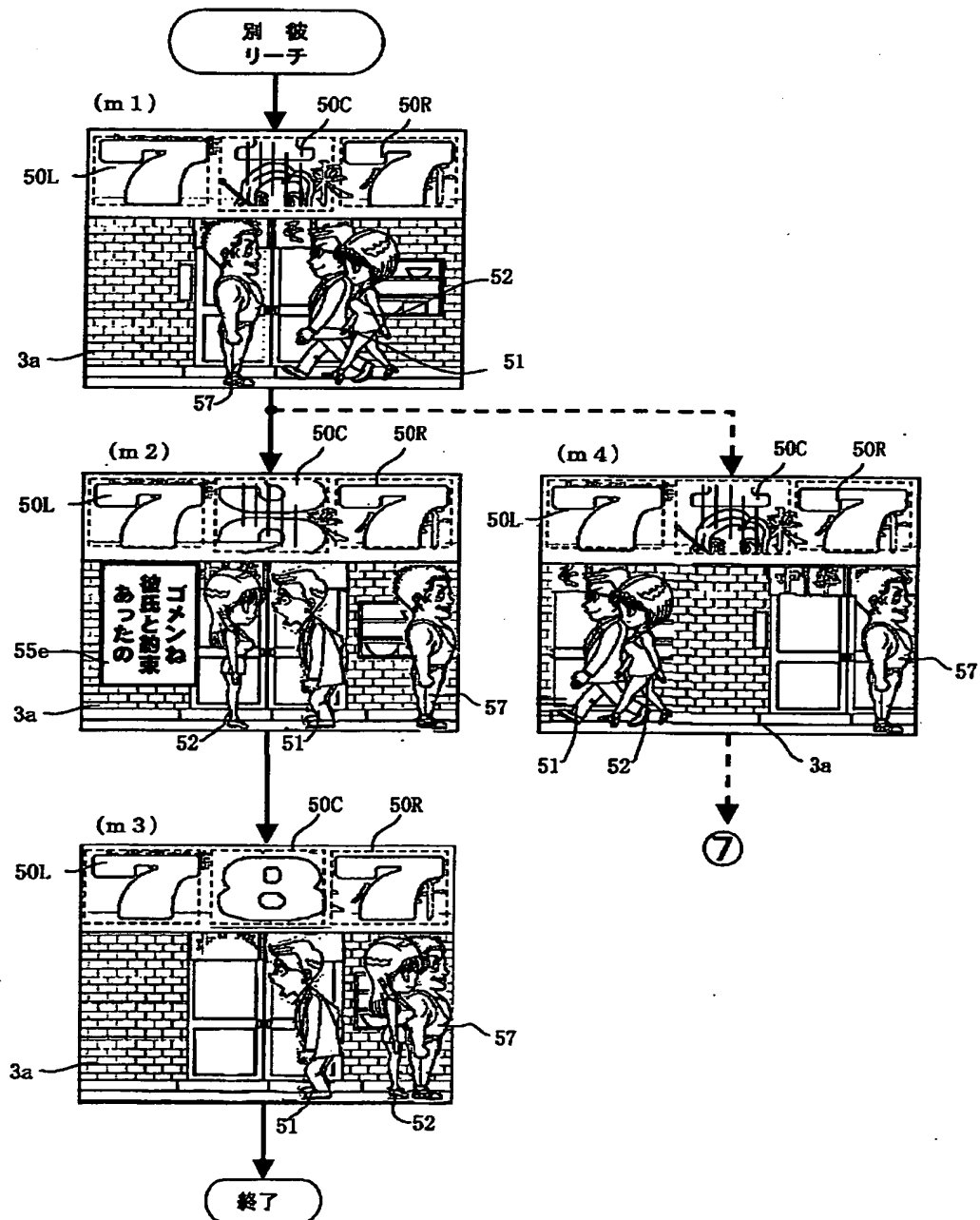
FIG. 6





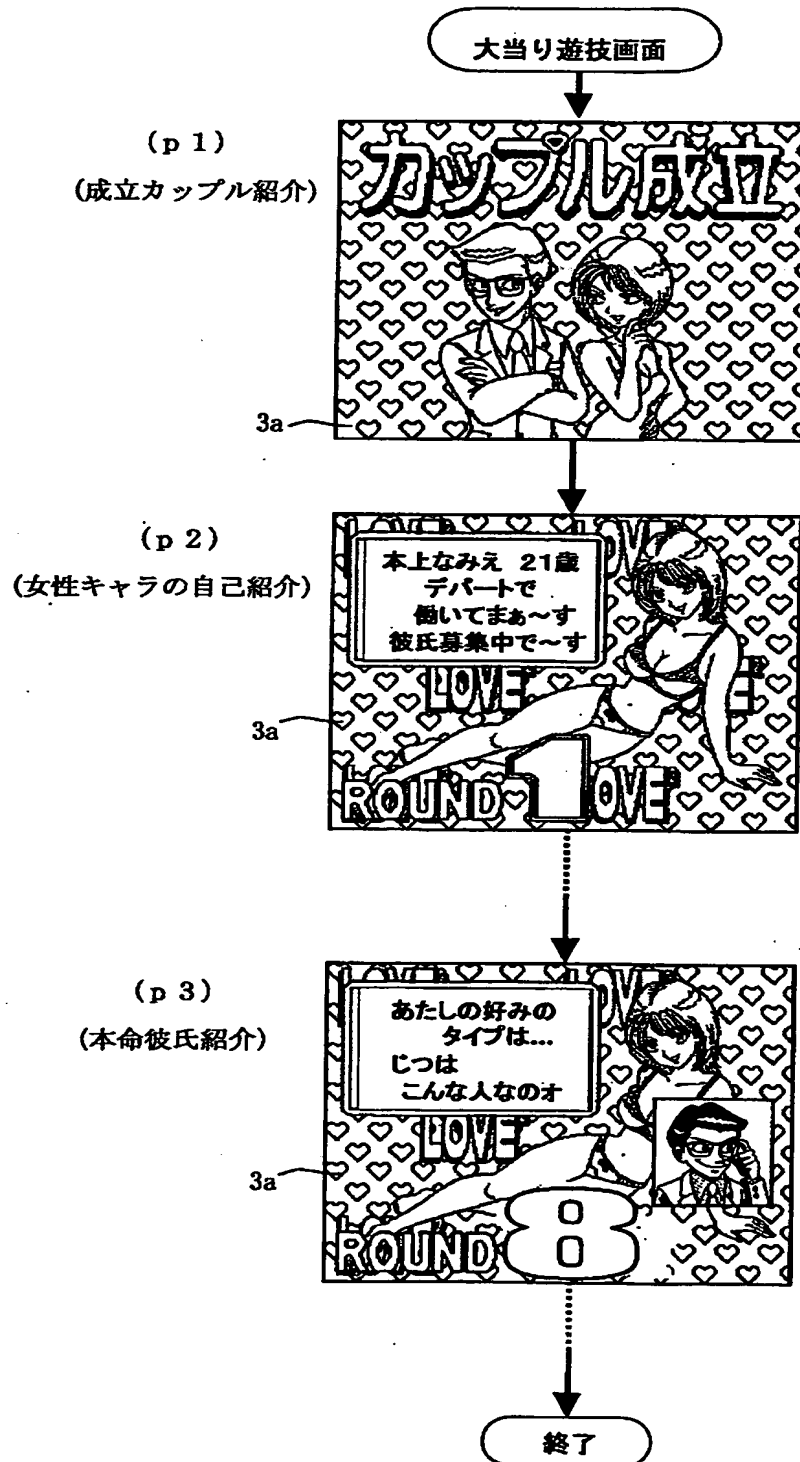
【図 7】

FIG. 7



【図 8】

F I G . 8



【図 9】

FIG. 9

男性キャラクターと女性キャラクターの組合せ(カップル)による予測

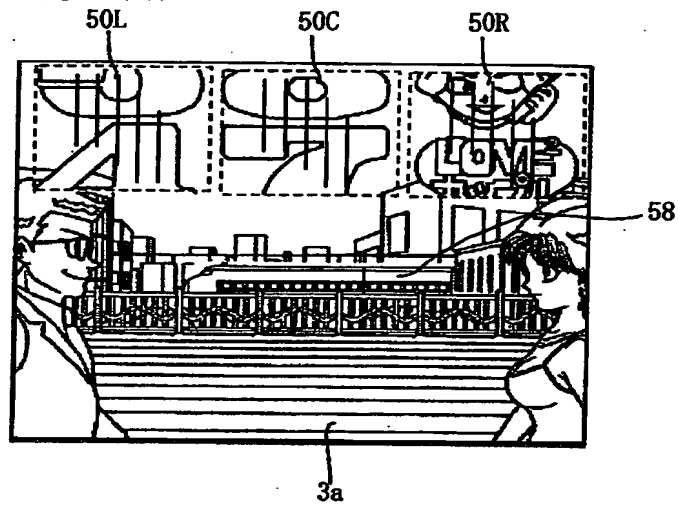
男性 キャラクター	女性 キャラクター	本上	本田	岸本	間宮	渡辺	江戸川	八千草	宝田	大原
斎藤		♥ <sup>(I)</sup>	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥
秋葉		♥	♥ <sup>(II)</sup>	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥
今田		♥	♥	♥ <sup>(III)</sup>	♥	♥	♥	♥	♥	♥
鈴木		♥	♥	♥	♥ <sup>(IV)</sup>	♥	♥	♥	♥	♥
諸星		♥	♥	♥	♥	♥ <sup>(V)</sup>	♥	♥	♥	♥
綾小路		♥	♥	♥	♥	♥	♥ <sup>(VI)</sup>	♥	♥	♥
加山		♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥ <sup>(VII)</sup>	♥	♥

ベストカップル		ノーマルカップル		ワーストカップル	
	リーチ発現率: 100%		リーチ発現率: 18.575%		リーチ発現率: 2.002%
	大当り信頼度: 15.182%		大当り信頼度: 0.391%		大当り信頼度: 0.020%
	出現率: 0.718%		出現率: 45.630%		出現率: 53.051%

【図 10】

FIG. 10

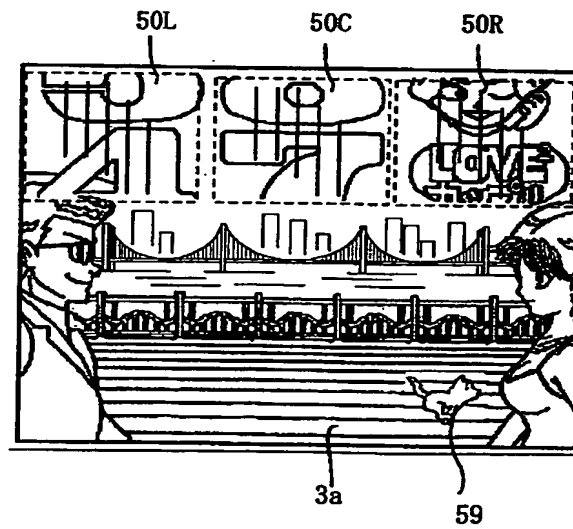
背景が「駅前広場」の場合



【図 11】

FIG. 11




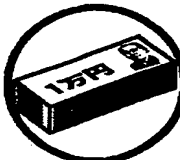



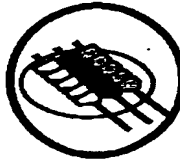
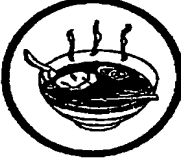
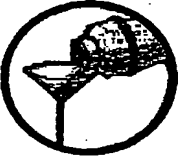










背景が「臨海公園」の場合



【図 1 2】

FIG. 12

本音凶柄一覧表

H 1	H 2	H 3	H 4
			
H 5	H 6	H 7	H 8
			
H 9	H 10	H 11	H 12
			
H 13	H 14	H 15	H 16
			
H 17	H 18	H 19	H 20
			

【図 1 3】

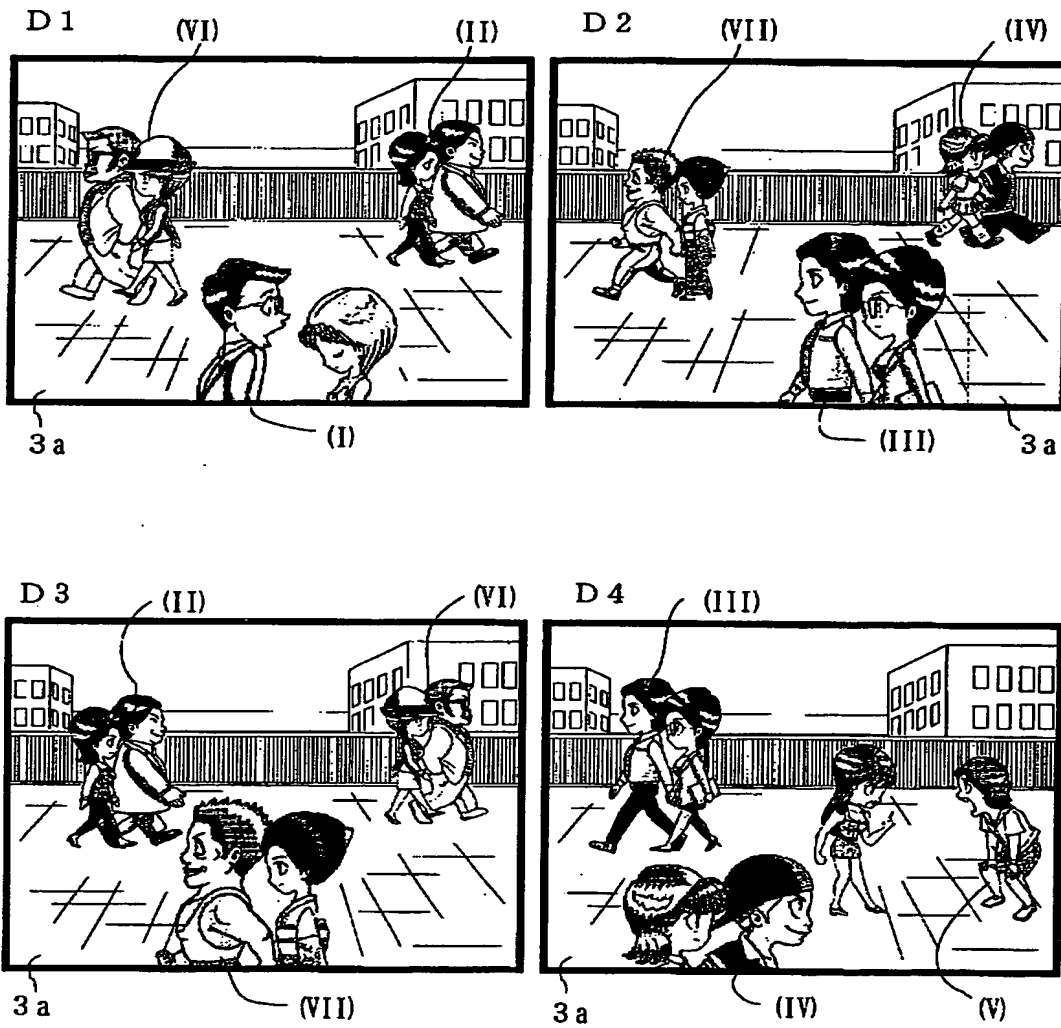
F I G. 1 3

本音図柄の組合せによる予兆

	予 兆 ラ ン ク		
	らぶらぶ ランク		デート ランク
	出現率:7.35%		出現率:23.60%
	大当り信頼度:2.47%		大当り信頼度:0.28%
本 音 イ メ ー ジ の 組 合 せ	1	H1 + H1	1 H3 + H16
	2	H6 + H6	2 H10 + H16
	3	H14 + H14	3 H16 + H7
	4	H15 + H15	4 H16 + H4
	5	H2 + H14	5 H8 + H11
	6	H3 + H15	6 H9 + H6
	7	H16 + H1	7 H10 + H10
	8	H14 + H4	8 H9 + H9
	9	H15 + H5	9 H11 + H11
	10	H1 + H16	10 H12 + H12
			11 H13 + H13
			12 H9 + H16
			13 H11 + H16
			14 H12 + H16
			15 H17 + H15
			16 H17 + H5

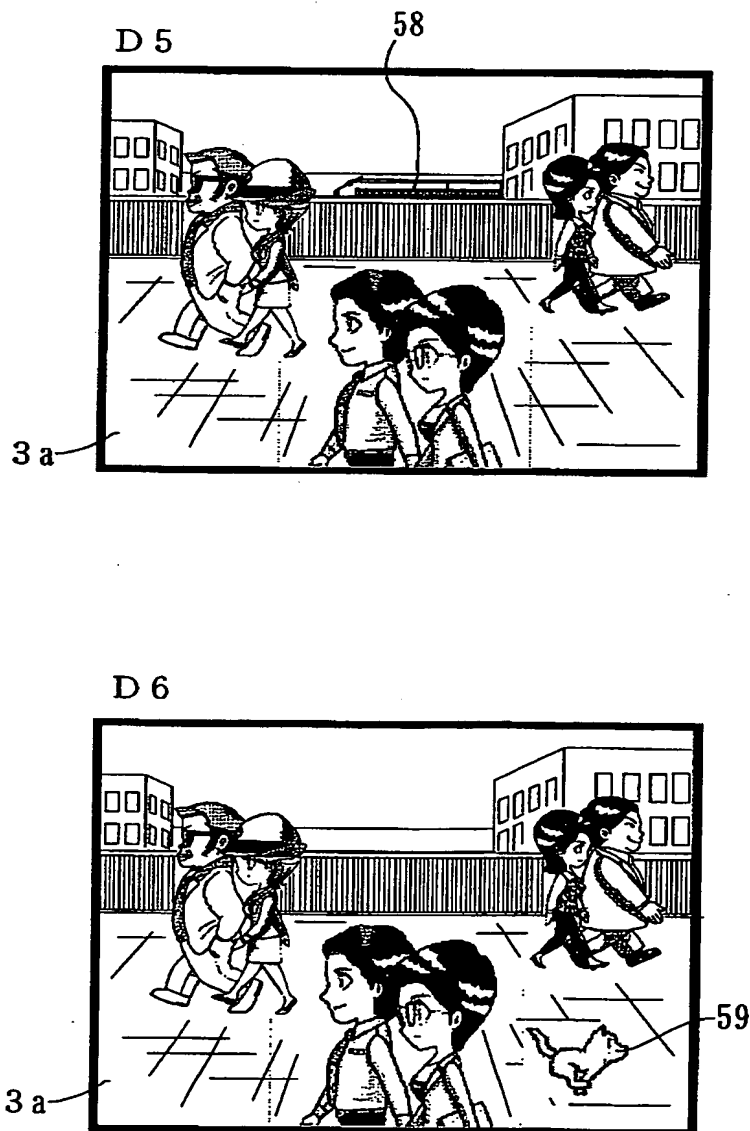
【図 1 4】

FIG. 14



【図 1 5】

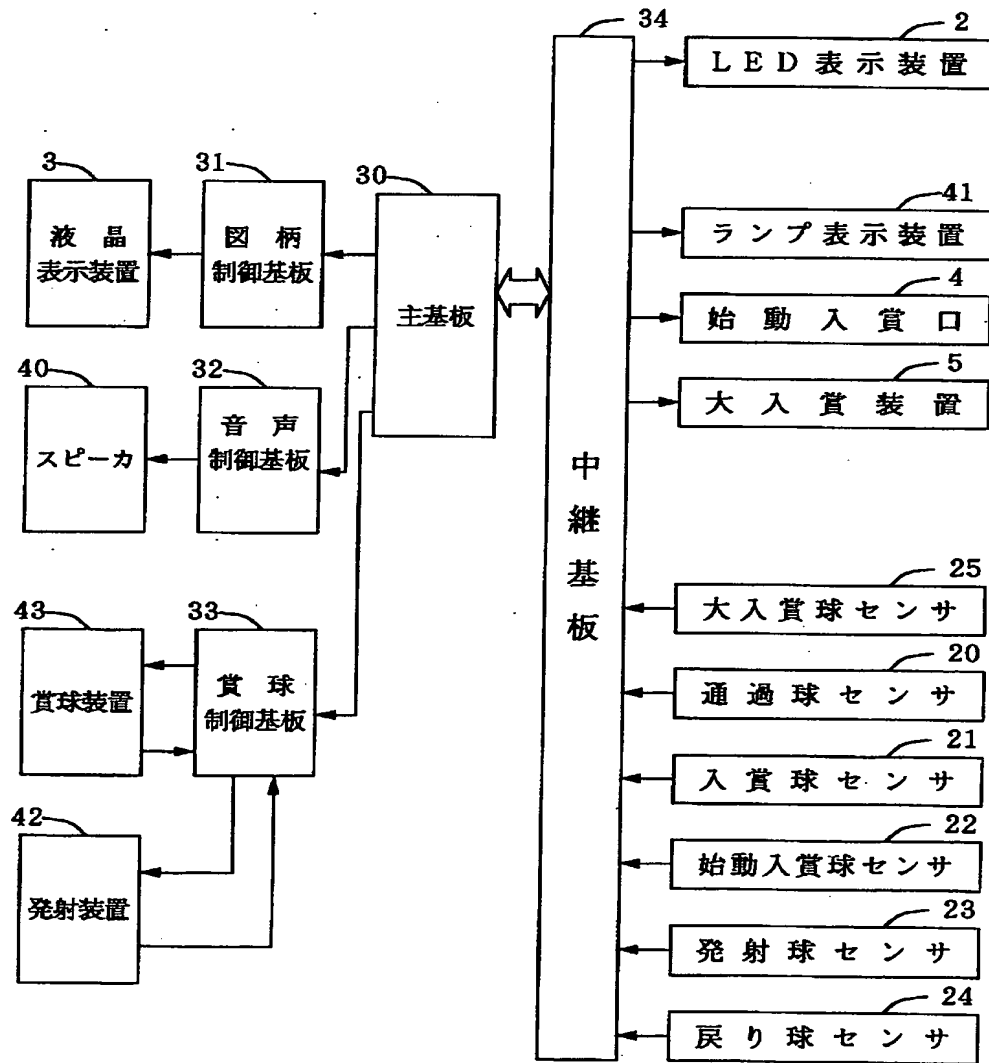
FIG. 15





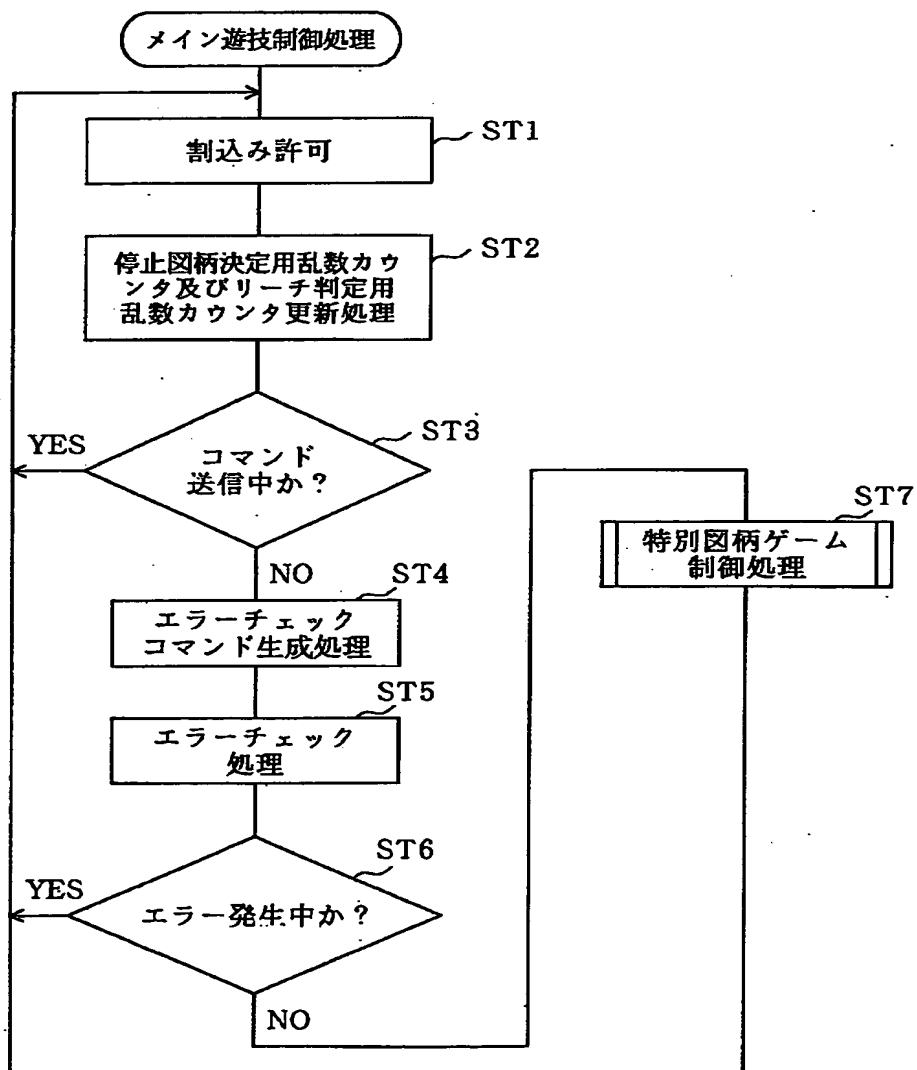
【図 16】

FIG. 16



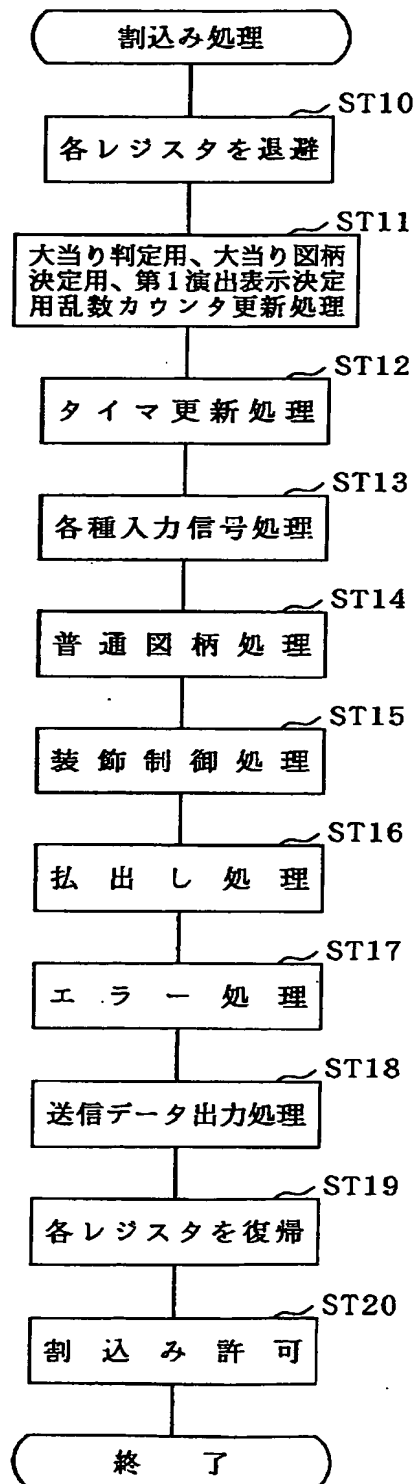
【図 1 7】

FIG. 17



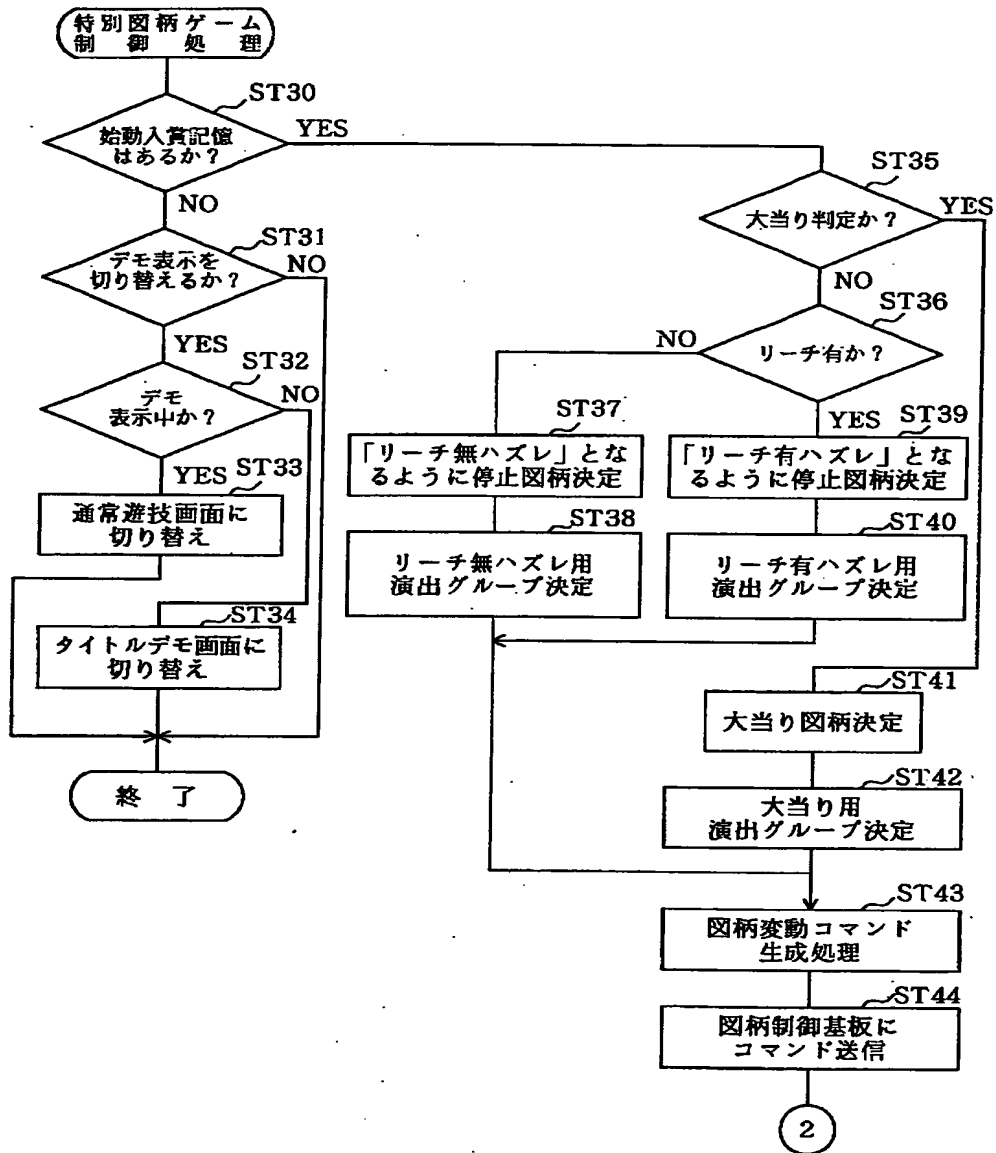
【図 1 8】

FIG. 18



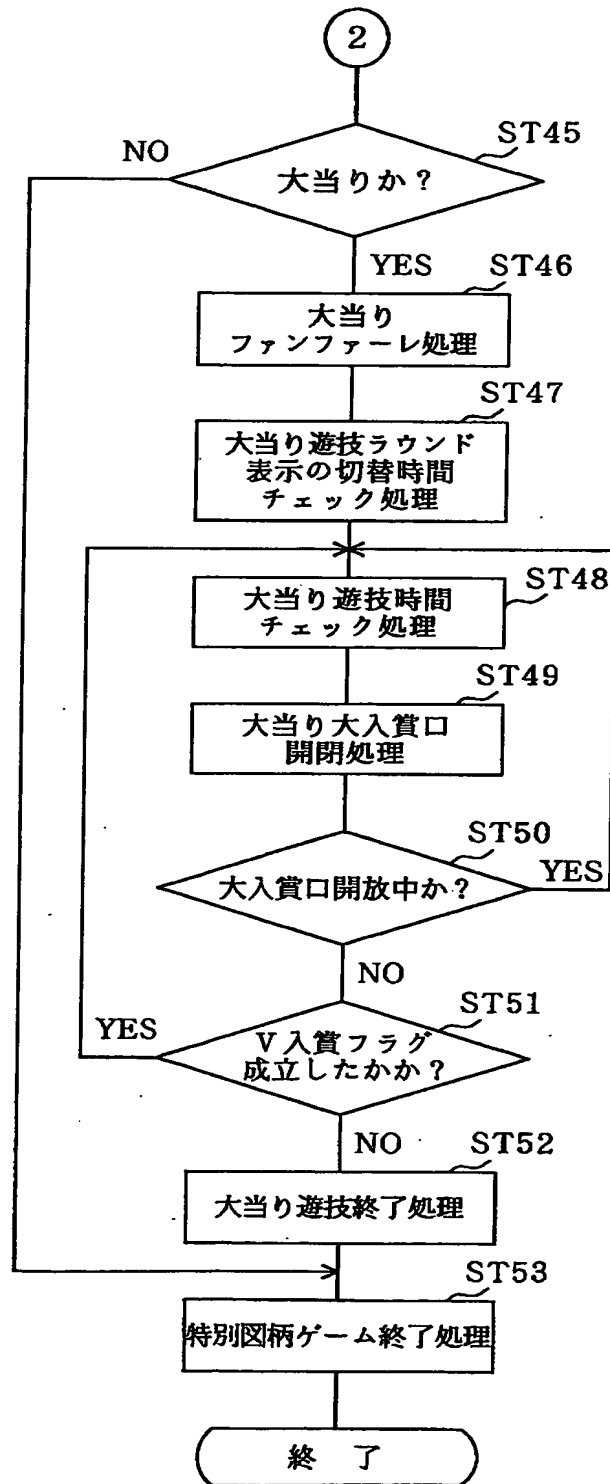
【図19】

FIG. 19



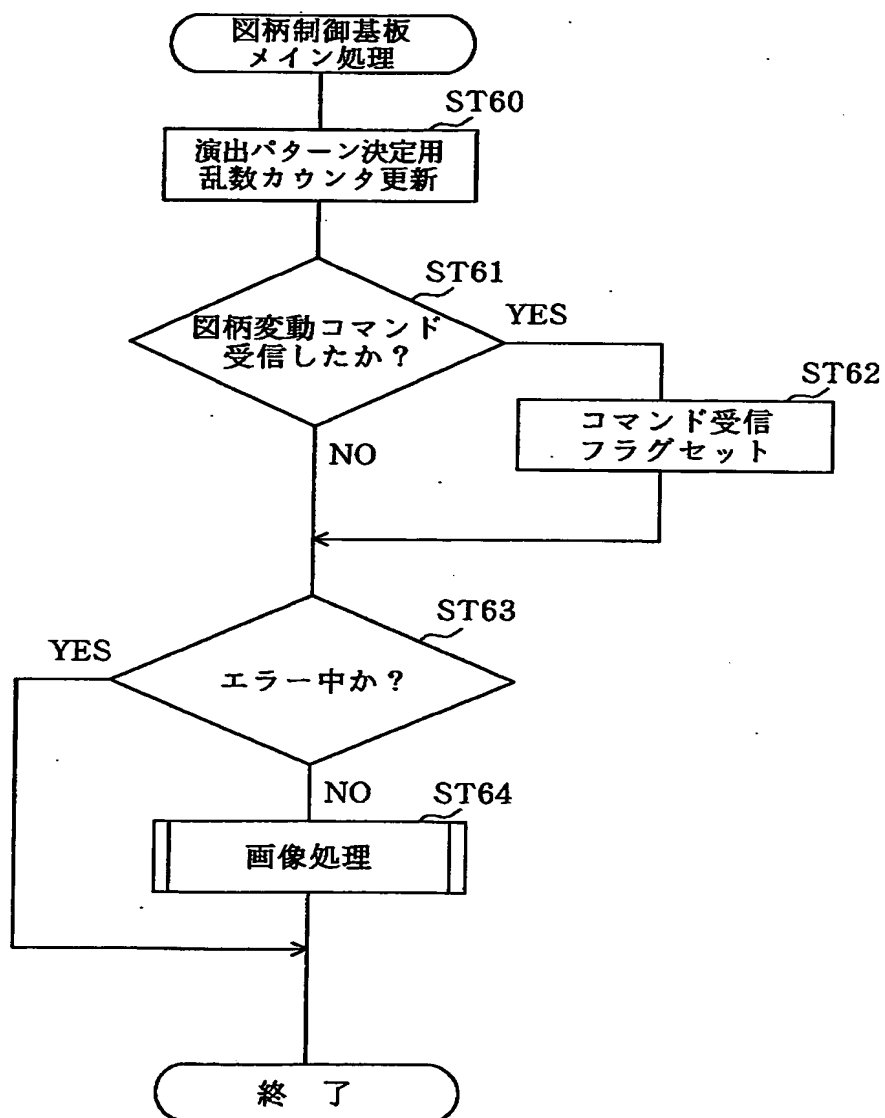
【図 20】

FIG. 20

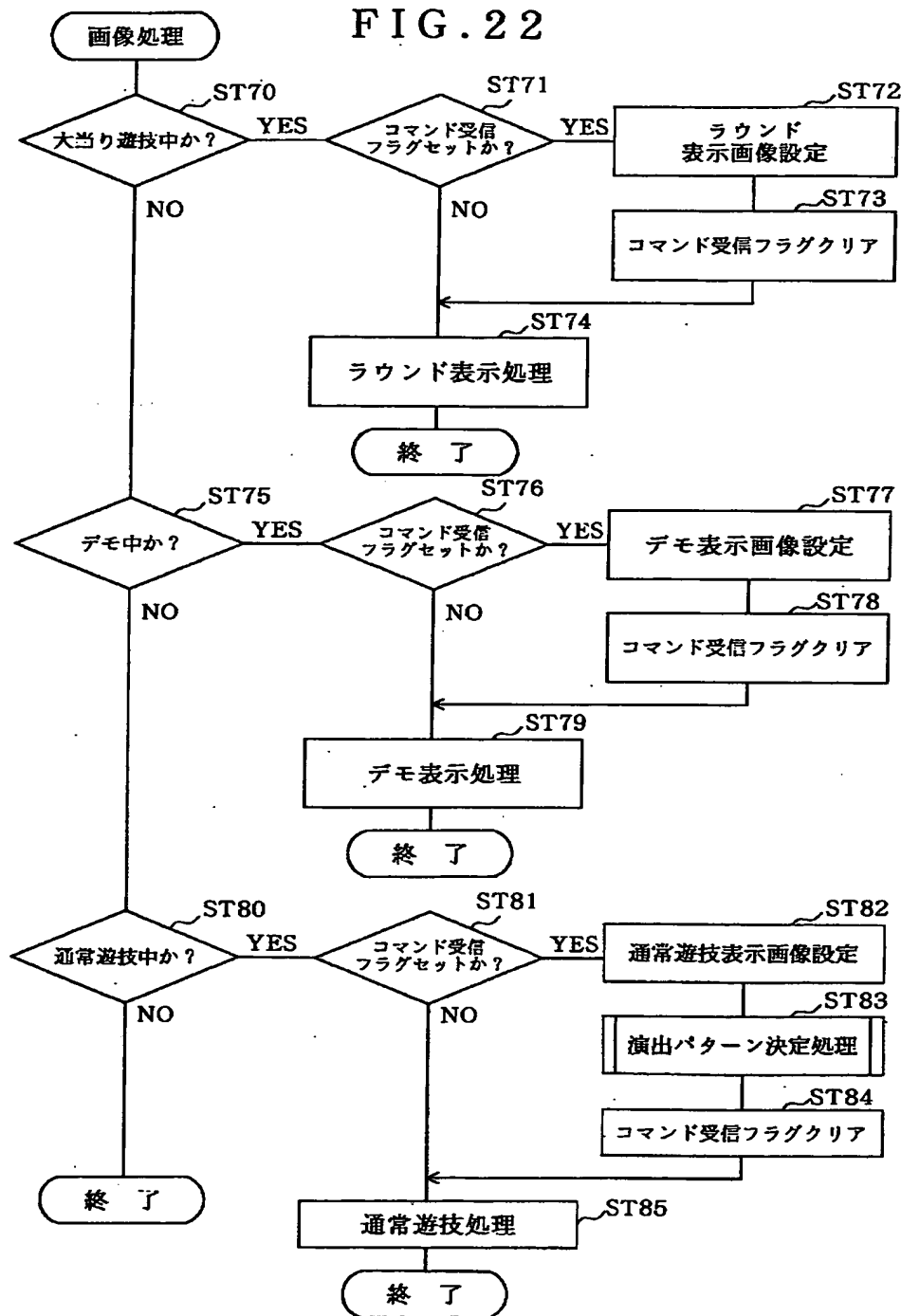


【図 2 1】

FIG. 21

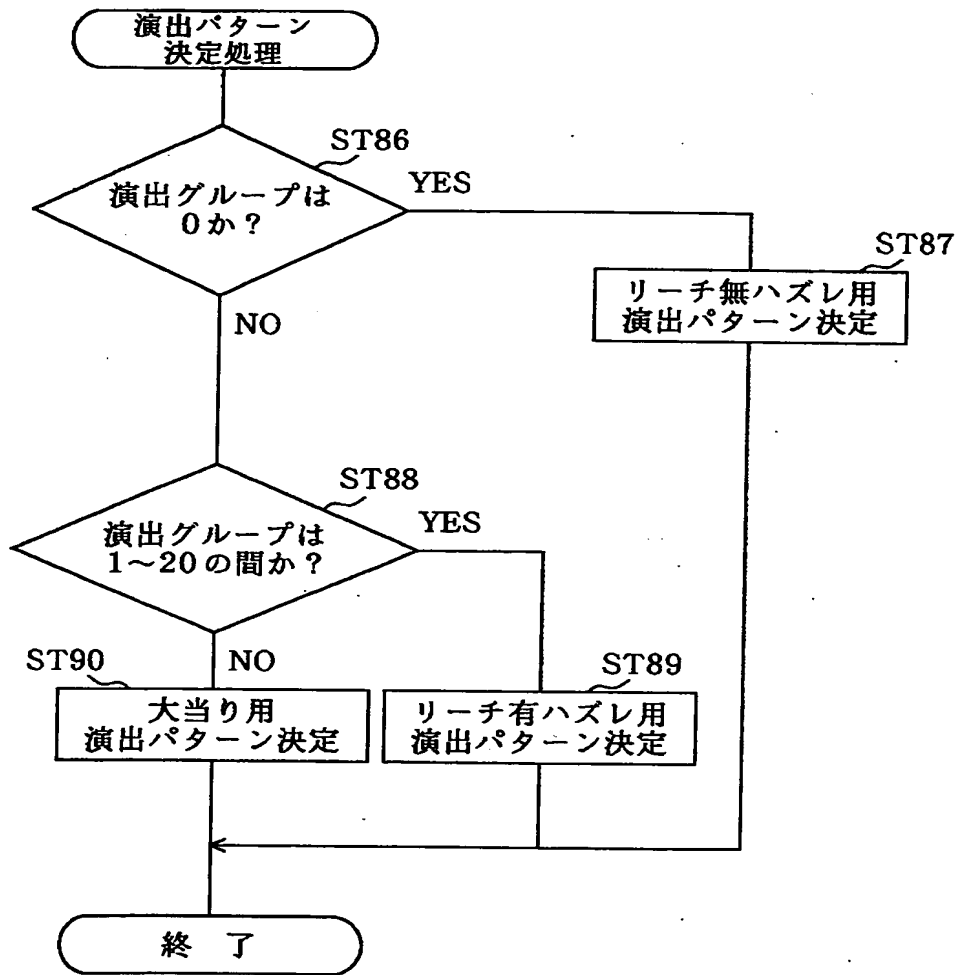


【図 22】



【図 2 3】

FIG. 23





【図 2 4】

FIG. 24

カウンタの種類	カウント値更新範囲
大当たり判定用乱数カウンタ	0~334
リーチ判定用乱数カウンタ	0~9
大当たり図柄決定用乱数カウンタ	0~11
演出グループ決定用乱数カウンタ	0~1023
左停止図柄決定用乱数カウンタ	0~11
中停止図柄決定用乱数カウンタ	0~11
右停止図柄決定用乱数カウンタ	0~11
演出パターン決定用乱数カウンタ	0~127

【図 2 5】

FIG. 25










大当たり判定テーブル

大当たり判定用乱数の範囲	判定項目
7	大当たり
0~6, 8~324	ハズレ

【図 2 6】

F I G . 2 6

大当り図柄決定テーブル

大当り図柄決定用 乱数の範囲	選択する大当り図柄
0	1 - 1 - 1
1	2 - 2 - 2
2	3 - 3 - 3
3	4 - 4 - 4
4	5 - 5 - 5
5	6 - 6 - 6
6	7 - 7 - 7
7	8 - 8 - 8
8	9 - 9 - 9
9	 -  - 
10	 -  - 
11	 -  - 

【図 2 7】

F I G. 2 7

## A. リーチ無ハズレ用演出グループ決定テーブル

演出グループ決定用乱数の範囲	選択する演出グループ
0 ~ 1 0 2 3	演出グループ 0

## B. リーチ有ハズレ用演出グループ決定テーブル

演出グループ決定用乱数の範囲	選択する演出グループ
0 ~ 9 9	演出グループ 1
1 0 0 ~ 1 4 9	演出グループ 2
1 5 0 ~ 2 4 9	演出グループ 3
2 5 0 ~ 3 4 9	演出グループ 4
3 5 0 ~ 3 9 9	演出グループ 5
4 0 0 ~ 4 5 9	演出グループ 6
4 6 0 ~ 5 1 9	演出グループ 7
5 2 0 ~ 5 5 9	演出グループ 8
5 6 0 ~ 5 8 9	演出グループ 9
5 9 0 ~ 6 1 9	演出グループ 1 0
6 2 0 ~ 6 4 3	演出グループ 1 1
6 4 4 ~ 6 6 3	演出グループ 1 2
6 6 4 ~ 7 1 3	演出グループ 1 3
7 1 4 ~ 7 7 3	演出グループ 1 4
7 7 4 ~ 8 3 3	演出グループ 1 5
8 3 4 ~ 8 9 3	演出グループ 1 6
8 9 4 ~ 9 3 3	演出グループ 1 7
9 3 4 ~ 9 7 3	演出グループ 1 8
9 7 4 ~ 1 0 0 3	演出グループ 1 9
1 0 0 4 ~ 1 0 2 3	演出グループ 2 0

## C. 大当たり用演出グループ決定テーブル

演出グループ決定用乱数の範囲	選択する演出グループ
0 ~ 3 9	演出グループ 2 1
4 0 ~ 5 9	演出グループ 2 2
6 0 ~ 7 9	演出グループ 2 4
8 0 ~ 9 9	演出グループ 2 6
1 0 0 ~ 1 1 9	演出グループ 2 8
1 2 0 ~ 2 1 9	演出グループ 3 0
2 2 0 ~ 4 1 9	演出グループ 3 2
4 2 0 ~ 4 5 9	演出グループ 3 4
4 6 0 ~ 4 7 9	演出グループ 3 6
4 8 0 ~ 4 9 9	演出グループ 2 3
5 0 0 ~ 5 3 9	演出グループ 2 5
5 4 0 ~ 5 5 9	演出グループ 2 7
5 6 0 ~ 6 1 9	演出グループ 2 9
6 2 0 ~ 7 1 9	演出グループ 3 1
7 2 0 ~ 8 8 3	演出グループ 3 3
8 8 4 ~ 9 5 3	演出グループ 3 5
9 5 4 ~ 1 0 2 3	演出グループ 3 7

【図 2 8】







FIG. 28

リーチ判定テーブル

リーチ判定用乱数の範囲	判定項目
0	リーチ有
1~9	リーチ無

【図 2 9】

F I G . 2 9

左停止図柄決定テーブル		中停止図柄決定テーブル		右停止図柄決定テーブル	
左図柄決定用 乱数の範囲	選択する 停止図柄	左図柄決定用 乱数の範囲		左図柄決定用 乱数の範囲	
0	1	0	1	0	1
1	2	1	2	1	2
2	3	2	3	2	3
3	4	3	4	3	4
4	5	4	5	4	5
5	6	5	6	5	6
6	7	6	7	6	7
7	8	7	8	7	8
8	9	8	9	8	9
9	LOVE カレカレ	9	LOVE カレカレ	9	LOVE カレカレ
10		10		10	
11		11		11	

【図 30】

FIG. 30

リーチ無ハズレ用演出パターン決定テーブル(1)

演出 グループ	演出 パターン	演出パターン決定用乱数 乱数範囲	乱数幅	背景	左 キャラクタ				右 キャラクタ			
					名前	表情	本音 図柄	セリフ	名前	表情	本音 図柄	セリフ
0	1	0	1	駅前	秋葉	F2	H16	す、好きなんです	本上	F3	H04	ゴメンねタイプじゃないの
	2	1	1	駅前	秋葉	F3	H11	行こうよ	本上	F4	H16	いや～よ他の人誘ってよ
	3	2	1	海浜	秋葉	F3	H02	じろじろ	本上	F3	H17	ヤダーどこ見てるの
	4	3	1	駅前	秋葉	F3	H03	夜がさびしくないか？	本上	F4	H16	あなたとH？冗談でしょ
	5	4	1	駅前	鈴木	F3	H03	ヒューヒュー	本上	F4	H16	今彼氏と待たせてるの
	6	5	1	駅前	鈴木	F2	H12	行くか？	本上	F3	H16	オンチの人とは行かない
	7	6	1	海浜	今田	F3	H10	君をメロメロにしたい	本上	F4	H19	あっち行けバカ
	8	7	1	海浜	鈴木	F2	H03	まじめな話しようよ	本上	F4	H17	私は話さない
	9	8	1	海浜	鈴木	F2	H02	してえ～	本上	F3	H18	あ～んエッチ！バカ！
	10	9	1	駅前	綾小路	F3	H02	Dカップあるやろ？	本上	F4	H19	失礼ねあたしはFカップ
	11	10	1	駅前	加山	F2	H12	一箱ニゴ～	本上	F4	H16	歌の好み合わないもん！
	12	11	1	海浜	今田	F2	H04	ちょっと貸してよ	太田	F4	H20	イヤ！絶対貸さない
	13	12	1	駅前	今田	F3	H16	君のハートをGET！	太田	F3	H07	何をあたってください
	14	13	1	駅前	今田	F2	H02	僕と食事どうですか？	太田	F4	H18	今食事してきたところよ
	15	14	1	駅前	鈴木	F2	H03	ピアガーデン行こうよ	太田	F3	H19	困ったわまだ仕事あるのよ
	16	15	1	駅前	鈴木	F3	H02	じろっ	太田	F4	H20	いやらしい目で見ないで
	17	16	1	駅前	鈴木	F2	H12	行こうか	太田	F4	H16	オンチのくせに！
	18	17	1	海浜	鈴木	F3	H03	バキーン	太田	F3	H17	何の音かしら？
	19	18	1	海浜	綾小路	F2	H10	行かへんか？	太田	F3	H16	遠慮するわ…
	20	19	1	海浜	加山	F2	H15	スタミナツケテHシヨウ	太田	F3	H15	貴方はムードがない人ね
	21	20	1	海浜	加山	F3	H06	ヘイガール！	太田	F4	H07	ごめんねタイプと違うの
	22	21	1	駅前	斎藤	F2	H10	心のソコから君を愛してる	岸本	F3	H10	ゴメンね彼氏いるのよ
	23	22	1	海浜	斎藤	F3	H16	食事でも付合ってよ	岸本	F3	H07	これから彼氏とデートよ
	24	23	1	海浜	秋葉	F3	H10	ムフフ…	岸本	F3	H16	やらしい目つきね
	25	24	1	海浜	秋葉	F2	H02	僕と食事どうですか？	岸本	F3	H17	ダイエットしたらどうなの
	26	25	1	駅前	鈴木	F2	H09	飯おごってやるぜ	岸本	F3	H12	今食事してきたところよ
	27	26	1	海浜	鈴木	F2	H13	一儲けしに行こうよ	岸本	F4	H08	ちゃんと働かない！
	28	27	1	海浜	鈴木	F3	H03	俺と付合ってくれよ	岸本	F2	H16	年下はバスのよね
	29	28	1	駅前	鈴木	F2	H03	静かな所で君と話したいな	岸本	F2	H17	バカ～と騒ぎたい気分なの
	30	29	1	駅前	綾小路	F3	H12	Dカップあるやろ？	岸本	F3	H19	あなたのアソコはSサイズ
	31	30	1	駅前	綾小路	F2	H03	わいはバチプロなんやで	岸本	F4	H08	それがどうしたのよ
	32	31	1	駅前	加山	F2	H09	ヌードル好き好きキデ～ス	岸本	F3	H12	私はきらいで～す
	33	32	1	駅前	加山	F3	H06	スタミナツケテHシヨウ	岸本	F4	H07	人前で恥ずかしいわね
	34	33	1	駅前	斎藤	F3	H03	へるもんじゃないだろ	岡宮	F4	H20	へるかもしれないじゃん！
	35	34	1	海浜	秋葉	F3	H11	行こうよ	岡宮	F4	H16	制服で行けると思うの？
	36	35	1	駅前	今田	F3	H03	ちらっ	岡宮	F4	H17	どこ見てんのバカ
	37	36	1	駅前	鈴木	F2	H09	一緒にどうですか？	岡宮	F3	H16	ごめんねダイエット中なの
	38	37	1	海浜	鈴木	F2	H04	バチンコ行こうよ	岡宮	F4	H20	女子高生は行けません！
	39	38	1	駅前	綾小路	F3	H09	なあどうや？	岡宮	F3	H16	え、遠慮しとく…
	40	39	1	駅前	綾小路	F2	H09	とんこつ最高やで	岡宮	F4	H16	ギトギトキライ！
	41	40	1	駅前	加山	F3	H02	スタミナツケテHシヨウ	岡宮	F4	H19	バカ～勝手につけられ
	42	41	1	海浜	斎藤	F2	H03	うまい店あるんだ	渡辺	F4	H19	今食事したばかりよ！
	43	42	1	駅前	秋葉	F3	H02	ゲヘヘ	渡辺	F4	H17	もてない男ってイヤ～ね
	44	43	1	駅前	秋葉	F3	H03	うまい店知ってるんだよ	渡辺	F3	H18	それ以上太ってどうする
	45	44	1	駅前	今田	F3	H02	くふふ…	渡辺	F4	H18	下ゴコロ見え見えなのよ
	46	45	1	海浜	鈴木	F2	H03	君かわいいね！	渡辺	F4	H15	当然！私モデルよ
	47	46	1	海浜	綾小路	F2	H03	イッヒッヒッ	渡辺	F3	H16	ヘンタイ
	48	47	1	駅前	綾小路	F3	H16	好ききやでえ	渡辺	F4	H07	あっち行ってよ
	49	48	1	駅前	綾小路	F3	H16	わいと付合わへんか？	渡辺	F4	H04	気安く声かけないでくれる
	50	49	1	海浜	綾小路	F3	H13	行かへんか？	渡辺	F3	H08	行かへん行かへん
	51	50	1	海浜	加山	F3	H02	ジュール…	渡辺	F3	H19	どこ見てんのスケベ！
	52	51	1	駅前	斎藤	F3	H11	行こうよ	江戸川	F4	H16	見てよ勤務中です！
	53	52	1	海浜	斎藤	F2	H03	いますぐしたいんだよ	江戸川	F4	H19	見てよ勤務中です！
	54	53	1	海浜	斎藤	F2	H12	僕のマイクを握るかい	江戸川	F2	H09	バカ！変態じゃないの
	55	54	1	海浜	秋葉	F3	H02	うまい店知ってるんだよ	江戸川	F4	H17	あなた減量中でしょ！
	56	55	1	駅前	今田	F2	H03	しゃれた店知ってるよ	江戸川	F4	H17	気取った店って嫌いな
	57	56	1	海浜	今田	F2	H06	僕と食事どうですか？	江戸川	F4	H07	見てよ勤務中です！
	58	57	1	駅前	鈴木	F3	H03	ヒューヒュー	江戸川	F3	H15	勤務中なの！
	59	58	1	海浜	鈴木	F2	H13	一儲けしに行こうよ	江戸川	F2	H08	飲み会の予定あるのよ
	60	59	1	海浜	鈴木	F3	H14	君に僕の愛をあげるよ	江戸川	F3	H04	いらないわ
	61	60	1	海浜	鈴木	F2	H04	バチンコ行こうよ	江戸川	F4	H20	いや～ヘタクソなくせに
	62	61	1	海浜	加山	F3	H10	行キマシヨウ	江戸川	F4	H16	そんな話にはほらない
	63	62	1	駅前	加山	F2	H09	ヌードル好き好きキデ～ス	江戸川	F4	H16	えっ？ヌードルが好き？
	64	63	1	駅前	加山	F3	H02	デカイ…	江戸川	F4	H19	どこ見てんのよ！
	65	64	1	駅前	加山	F2	H09	ヌードル好き好きキデ～ス	江戸川	F3	H12	困ったわまだ仕事あるのよ

【図 3 1】

FIG. 31

リーチ無ハズレ用演出パターン決定テーブル(2)

演出 グループ	演出 パターン	演出パターン決定用乱数 乱数範囲	演出パターン決定用乱数 乱数値	背景	左 キャラクタ				右 キャラクタ			
					名前	表情	本音 図柄	セリフ	名前	表情	本音 図柄	セリフ
0	66	65	1	駅前	斎藤	F3	H03	ねえ一晩一緒にどう？	八千草	F3	H16	夜はお仕事あるのよ
	67	66	1	駅前	斎藤	F3	H16	君、僕と付合わないか？	八千草	F4	H04	私たち先月離婚したのよ
	68	67	1	海浜	斎藤	F2	H03	でかい…	八千草	F2	H19	あ〜んエッチ！バカ！
	69	68	1	海浜	斎藤	F2	H03	へるもんじゃないだろ	八千草	F4	H20	失礼な人ねえ！
	70	69	1	海浜	秋葉	F3	H02	Hよりも話が好きなんだよ	八千草	F3	H18	あなたウソつきでしょ
	71	70	1	駅前	秋葉	F2	H06	好きかい？	八千草	F4	H07	臭い関係になりたくないわ
	72	71	1	海浜	今田	F2	H12	一緒に歌わないか？	八千草	F3	H09	カラオケって気分じゃない
	73	72	1	駅前	今田	F3	H03	じろじろ	八千草	F4	H20	な〜に見てんのよ！
	74	73	1	駅前	鈴木	F2	H12	一緒にどう？	八千草	F4	H16	あなたオンチなのよね
	75	74	1	海浜	鈴木	F2	H06	好きかい？	八千草	F4	H07	キラいな食べ物第1位ね
	76	75	1	駅前	藤屋	F2	H12	遊ぼうよ	八千草	F4	H09	いやっ！タイプと違うもん
	77	76	1	海浜	藤屋	F3	H02	今日安全日でしょ？	八千草	F3	H20	関係ないでしょ！
	78	77	1	駅前	斎藤	F2	H09	一緒にどう？	宝田	F3	H12	今お腹いっぱいなのよ
	79	78	1	海浜	斎藤	F3	H03	へるもんじゃないだろ	宝田	F2	H20	まだバーজনなの…
1	80	79	1	海浜	宝田	F2	H14	私と付合ってください	斎藤	F3	H18	君の友達紹介してよ
	81	80	1	駅前	秋葉	F3	H03	カラオケ行かないか？	宝田	F4	H20	イヤよオンチのくせに！
	82	81	1	海浜	秋葉	F3	H09	うまい店知ってるんだよ	宝田	F4	H12	だから太るんだつうの
	83	82	1	駅前	秋葉	F2	H04	今月分はちよと……	宝田	F4	H20	これで交際はおわりね
	84	83	1	海浜	宝田	F2	H05	買って！買って！買って！	秋葉	F3	H17	他をあたってみてよ
	85	84	1	駅前	今田	F2	H03	どひゅ！	宝田	F2	H20	あんたたまってる？
	86	85	1	駅前	今田	F3	H02	ぐふふ…	宝田	F2	H20	Hしたいんでしょバーカ
	87	86	1	海浜	宝田	F2	H14	私と付合ってください	今田	F2	H18	ゴメンね彼女いるんだ
	88	87	1	駅前	宝田	F2	H15	ずっと待ってたのよ	今田	F3	H17	ごめん！俺達もう別れよう
	89	88	1	駅前	鈴木	F2	H14	俺と付合ってください	宝田	F2	H04	私って金がかかる女なのよ
	90	89	1	駅前	鈴木	F3	H03	ちょっとだけやらせて	宝田	F3	H18	恥を知れ！
	91	90	1	海浜	鈴木	F2	H04	ねえ嫁ぎに行こうぜ	宝田	F4	H20	まんびきなんてダメよ！
	92	91	1	海浜	宝田	F2	H14	私と付合ってください	鈴木	F3	H18	ざけんなこのブス
	93	92	1	駅前	宝田	F2	H14	頼むから私をもらって	藤屋	F2	H18	僕にも選ぶ権利あるよね
	94	93	1	海浜	宝田	F2	H05	買って！買って！買って！	藤屋	F3	H17	ざけんなこのブス
	95	94	1	駅前	宝田	F2	H15	ずっと待ってたのよ	藤屋	F2	H17	君とはこれきりにしたい
	96	95	1	海浜	綾小路	F2	H09	なあどうや？	宝田	F3	H16	彼氏と待ち合わせだもん
	97	96	1	海浜	綾小路	F3	H02	姉ちゃんわいと遊ばへん	宝田	F4	H20	性交は禁止されてます
	98	97	1	海浜	宝田	F2	H05	買って！買って！買って！	綾小路	F3	H17	何でわしがかる女なのよ
	99	98	1	駅前	加山	F3	H02	何モシマセンカラ…	宝田	F3	H17	ウソばかり
	100	99	1	海浜	加山	F2	H03	オ茶シマセンカ？	宝田	F3	H18	それですまないくせに！
	101	100	1	海浜	加山	F2	H13	二線ドウ？	宝田	F3	H08	制服じゃお店行けないよ
	102	101	1	海浜	加山	F3	H03	食事ドウデスカ？	宝田	F3	H20	ホントにそれだけなの？
	103	102	1	海浜	斎藤	F2	H03	おいしい焼鳥の店あるんだ	大原	F3	H19	体調が悪いから帰るわね
	104	103	1	駅前	斎藤	F2	H06	うまい店知ってるんだよ	大原	F3	H07	友達と約束があるの
	105	104	1	駅前	斎藤	F3	H02	ねえ一晩一緒にどう？	大原	F4	H20	そういう女じゃないわよ
	106	105	1	駅前	大原	F2	H15	あなた素敵な方ね	斎藤	F2	H17	ど、どうもありがと
	107	106	1	駅前	秋葉	F2	H09	行きませんか？	大原	F3	H16	先を急ぎますので失礼！
	108	107	1	駅前	秋葉	F2	H01	す、好きなんです	大原	F3	H16	先を急ぎますので失礼！
	109	108	1	駅前	秋葉	F2	H09	うまい店知ってるんだよ	大原	F3	H12	ふん！グルメおたく！
	110	109	1	海浜	今田	F3	H02	今夜は君を離さない	大原	F3	H20	急用があるので失礼！
	111	110	1	海浜	大原	F2	H14	大好きよ私と付合って！	今田	F2	H18	自分の顔どう思ってる？
	112	111	1	駅前	大原	F2	H15	あなた素敵な方ね	今田	F2	H17	ごめん！その気ないんだ
	113	112	1	海浜	大原	F2	H05	プレゼントありがどう	今田	F3	H17	何のこと知らないな
	114	113	1	海浜	鈴木	F3	H03	すぐにすませるからさ	大原	F3	H18	それはそれで最低ね！
	115	114	1	海浜	鈴木	F2	H12	行こうぜ	大原	F3	H09	一人で逃げろ
	116	115	1	駅前	鈴木	F2	H04	ねえ嫁ぎに行こうぜ	大原	F3	H20	ギャンブル苦手なのよ！
	117	116	1	海浜	大原	F2	H05	プレゼントありがどう	鈴木	F2	H17	人違いじゃないの？
	118	117	1	駅前	藤屋	F3	H12	遊ぼうよ	大原	F3	H09	急用があるので失礼！
	119	118	1	海浜	藤屋	F2	H03	カラオケ行かないか？	大原	F3	H20	マイクを独占するからイヤ
	120	119	1	海浜	大原	F2	H15	あなた素敵な方ね	藤屋	F2	H17	君って個性的な顔だね
	121	120	1	駅前	綾小路	F3	H01	好きやでえ	大原	F3	H16	貴方じゃムードでないわ
	122	121	1	海浜	綾小路	F2	H09	なあどうや？	大原	F3	H16	これから合コンなのよ
	123	122	1	海浜	綾小路	F3	H13	行かへんか？	大原	F3	H08	イヤよ！飲みに行くの！
	124	123	1	海浜	綾小路	F2	H04	なあ姉ちゃん	大原	F3	H20	お金なら買しませんから
	125	124	1	駅前	加山	F2	H11	行キマショウ	大原	F4	H16	貴方じゃムードでないわ
	126	125	1	駅前	加山	F3	H03	インビッヒッ	大原	F3	H18	下ゴコロ見え見えなのよ
	127	126	1	海浜	加山	F2	H04	一緒にバチンコゴーゴー	大原	F3	H20	ギャンブル苦手なのよ！
	128	127	1	海浜	加山	F3	H02	へい私と遊ぼう	大原	F4	H20	そういう女じゃないわよ

【図 3 2】

**FIG. 32**

※リーチの選別:超...超ラブラブリーチ、ホ...いきなりホテルリーチ、デ...デラトスボウリーチ、別...別微リーチ									
演出 グループ	演出 パターン	演出 割合	友 友 ヤ ラ ク タ			友 友 ヤ ラ ク タ			リーチ 種類
			名前	表情	本書 図柄	セリフ	名前	表情	
1	128	0~127	歌前	F3	H02	ちらっ	歌前	F3	ホ
2	130	0~127	海浜	F2	H03	やらして	海浜	F2	ホ
3	131	0~127	海浜	F2	H01	僕の愛を全部あげよう	海浜	F2	ホ
4	132	0~83	歌前	F2	H03	僕といっことしない?	歌前	F2	ホ
5	133	84~127	歌前	F3	H02	行くか?	歌前	F3	ホ
6	134	0~8	歌前	F2	H08	うまい店知ってるんだよ	歌前	F2	デ
7	135	9~17	歌前	F3	H03	僕と食事どうですか?	歌前	F3	デ
8	136	18~26	歌前	F2	H08	わいはバチボロなんやで	歌前	F2	デ
9	137	27~35	歌前	F2	H04	バチンコ行かへんか?	歌前	F2	デ
10	138	36~44	歌前	F3	H12	どっか遊びに行こうぜ	歌前	F3	デ
11	139	45~53	歌前	F3	H02	ねえあれやうぜ	歌前	F3	ホ
12	140	54~62	歌前	F3	H16	俺と付き合ってくれよ	歌前	F3	ホ
13	141	63~71	歌前	F3	H03	ねえ一晩一緒にどう?	歌前	F3	ホ
14	142	72~80	歌前	F3	H03	してえ~	歌前	F3	ホ
15	143	81~89	歌前	F2	H16	す、好きなんです	歌前	F2	ホ
16	144	90~98	歌前	F3	H01	へい私に遊ぼう!	歌前	F3	ホ
17	145	99~107	歌前	F2	H02	ねえ一晩一緒にどう?	歌前	F2	ホ
18	146	108~117	歌前	F2	H04	何でも買おうたるでエ...	歌前	F2	ホ
19	147	118~127	歌前	F2	H16	友達ならOKだけどね...	歌前	F2	ホ
20	148	0~127	歌前	F3	H03	グハハハ	歌前	F3	ホ
21	149	0~42	歌前	F2	H16	す、好きなんです	歌前	F2	ホ
22	150	43~85	歌前	F2	H02	ミート食卓ドデスカ?	歌前	F2	デ
23	151	86~127	歌前	F2	H13	一緒にどう?	歌前	F2	デ
24	152	0~25	歌前	F3	H08	どこかで雪と踊りたいな	歌前	F3	デ
25	153	26~51	歌前	F3	H10	前から好きだったんだ	歌前	F3	デ
26	154	52~77	歌前	F3	H10	行かへんか?	歌前	F3	デ
27	155	78~102	歌前	F3	H16	わいと付き合へんか?	歌前	F3	デ
28	156	103~127	歌前	F2	H09	一緒にどう?	歌前	F2	デ
29	157	0~42	歌前	F2	H08	とんかつうまいよね	歌前	F2	デ
30	158	43~85	歌前	F2	H03	おいしい焼肉の店あるんだ	歌前	F2	デ
31	159	86~127	歌前	F2	H08	なめよう?	歌前	F2	デ
32	160	0~42	歌前	F3	H08	中華食べに行かへんか?	歌前	F3	デ
33	161	43~85	歌前	F2	H13	僕と遊びたいかい	歌前	F2	デ
34	162	86~127	歌前	F2	H13	僕ってバチンコなんだ	歌前	F2	デ



【図 3 3】

FIG. 33

※リーチの種類の組…超ワタプリーチ、ホ…いきなりホテルリーチ、デ…デースポットリーチ、別…別使リーチ												
演出 グループ	演出 パターン	演出 回数	演出 割合	近キヤラクタ			セリフ			リーチ 種類	リーチ コース	
				名前	本番 図柄	本番 図柄	名前	本番 図柄	セリフ			
11	163	18	18	青森	F3	H15	青森	F2	H17	どこかで食事もできますか？	バー前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H10	青森	F3	H18	お題すいちゃったわ	バー前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F2	H16	太田	F3	H07	そんな言葉より食事へ	レストラン前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	太田	F3	H17	興さんと別れたのホント？	レストラン前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	太田	F3	H17	興さんと別れたのホント？	レストラン前→ホテル前を通り過ぎる	
12	164	18	18	青森	F3	H18	青森	F2	H04	ねえねえ何か買った？	レストラン前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H04	ねえねえ何か買った？	レストラン前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H04	ねえねえ何か買った？	レストラン前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H04	ねえねえ何か買った？	レストラン前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H04	ねえねえ何か買った？	レストラン前→ホテル前を通り過ぎる	
13	165	18	18	青森	F3	H18	青森	F2	H11	のどがカラカラなの	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	のどがカラカラなの	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	のどがカラカラなの	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	のどがカラカラなの	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	のどがカラカラなの	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
14	166	18	18	青森	F3	H18	青森	F2	H11	何をこちそそしてくれ？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	何をこちそそしてくれ？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	何をこちそそしてくれ？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	何をこちそそしてくれ？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	何をこちそそしてくれ？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
15	167	18	18	青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
16	168	18	18	青森	F3	H18	青森	F2	H11	ホントにおいしいの？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	ホントにおいしいの？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	ホントにおいしいの？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	ホントにおいしいの？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	ホントにおいしいの？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
17	169	18	18	青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
18	170	18	18	青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
19	171	18	18	青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
20	172	18	18	青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	
				青森	F3	H18	青森	F2	H11	じゃあどこか行く？	居酒屋前→ホテル前を通り過ぎる	

【図 3 4】

FIG. 34

※リーチの種類: 超...超ラブラリーチ, ホ...いきなりホテリリーチ, デ...デースボトリリーチ, 別...別使リーチ												
演出 グループ	演出 パターン	演出 回数	100% 割合	左キヤクタ			右キヤクタ			リーチ 種類	リーチ 入時セリフ	リーチ コース
				名前	表情	本音 図柄	名前	表情	本音 図柄			
大当り用演出パターン決定テーブル(1)	21	183	0~63	84	新幹線	前	F2	H14	横に抱かれたいんだろ	ホ	それはこっちのセリフよ	ハート面→ホテリIN
		184	64~127	64	新幹線	前	F2	H14	しっかりくわえてくれよな	ホ	うふふ...いいわよ	ハート面→ホテリIN
	22	185	0~127	128	新幹線	前	F3	H01	ヘイ！朝ドラデスカ？	ホ	私を絶対満足させてね	いきなりホテリ→ホテリIN
		186	0~127	128	白犬	前	F3	H01	どぴゅ！	ホ	あんなにまってるのね	いきなりホテリ→ホテリIN
	23	187	0~127	128	黄色電球	前	F3	H02	横といていこしない？	ホ	今夜は寝かさないわよ	いきなりホテリ→ホテリIN
		188	0~127	128	新幹線	前	F3	H14	ヘイ！朝ドラデスカ？	ホ	一発だけいいわよ	いきなりホテリ→ホテリIN
	24	189	0~127	128	新幹線	前	F3	H01	姉ちゃんわい！遊ばへん	ホ	ああ~辛抱たまらん	いきなりホテリ→ホテリIN
		190	0~127	128	新幹線	前	F3	H01	じゅっ	デ	あんなに辛抱たまらん	いきなりホテリ→ホテリIN
	25	191	0~127	128	新幹線	前	F3	H03	ねえ！一晩一緒にどう？	デ	あんなに辛抱たまらん	いきなりホテリ→ホテリIN
		192	0~127	128	新幹線	前	F3	H03	前から好きだったんだ	デ	あんなに辛抱たまらん	いきなりホテリ→ホテリIN
	26	193	0~25	26	新幹線	前	F2	H01	わいと付合へんか？	デ	あのフカッはオレのモノさ	ホ→ホテリIN
		194	26~51	26	新幹線	前	F2	H01	君のことと知りた	デ	あのフカッはオレのモノさ	ホ→ホテリIN
	27	195	52~77	26	新幹線	前	F2	H01	君のことと知りた	デ	パンツ嫌えといてよかつた	ホ→ホテリIN
		196	78~102	26	新幹線	前	F2	H01	ええ体してまんなあ	デ	パンツ嫌えといてよかつた	ホ→ホテリIN
	28	197	103~127	26	新幹線	前	F2	H02	又しえんしやないの？	デ	あのフカッはオレのモノさ	ホ→ホテリIN
		198	0~12	13	新幹線	前	F3	H01	君が好きだ	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
	29	199	13~25	13	新幹線	前	F2	H01	君のことと知りた	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
		200	26~38	13	新幹線	前	F2	H01	オー！ビューティフル	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
	30	201	39~51	13	新幹線	前	F2	H01	君の味噌汁が飲みたい	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
		202	52~64	13	新幹線	前	F2	H01	結婚を前撮りに付合っ	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
	31	203	65~77	13	新幹線	前	F2	H01	のどかわかないか？	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
		204	78~90	13	新幹線	前	F2	H01	好みのタイプやで	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
	32	205	91~103	13	新幹線	前	F2	H01	カラオケ行こ	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
		206	104~115	12	新幹線	前	F2	H01	いい機嫌知ってまつか？	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
	33	207	116~127	12	新幹線	前	F2	H01	今夜観かあ	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
		208	0~25	26	新幹線	前	F3	H01	今夜観かあ	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
	34	209	26~51	26	新幹線	前	F3	H01	俺と付合ってくれよ	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
		210	52~77	26	新幹線	前	F3	H01	君と一生過ごしたいんだ	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
	35	211	78~102	25	新幹線	前	F2	H01	俺といこしない？	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN
		212	103~127	25	新幹線	前	F3	H01	俺のマイクが聞き	デ	あんなに辛抱たまらん	ホ→ホテリIN

【図 3 5】



















FIG. 35

[illegible]

【図 3 6】

FIG. 36





































通常ゲームにおける男性キャラクタの表情一覧

キャラクター名	基本表情 F1	セリフを表示する際の表情		はずれの際の表情 F4
斎藤 恒雄				
秋葉 利男				
今田 勝彦				
鈴木 良一				
諸星 真樹夫				
綾小路 留蔵				
マッちょ加山				

【図 37】

FIG. 37

通常ゲームにおける女性キャラクタの表情一覧

キャラクター名	基本表情	セリフを表示する際の表情			
	F1	F2	F3	F4	
本上 なみえ					
太田 香純					
岸本 響子					
岡宮 沙緒里					
渡辺 江里華					
江戸川 蘭子					
八千草 忍					
宝田 恵					
大原 美鈴					

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 変動表示される特別図柄を見ていなくても、演出表示を見ただけで、大当たり、リーチ発展、ハズレ等の遊技展開が確実に理解できる遊技機を提供する。

【解決手段】 変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態への移行を示す特別図柄を所定の表示領域 5 0 L, 5 0 C, 5 0 R に表示すると共に遊技に関連した演出表示を行う表示手段 3 a と、変動表示の停止結果を決定し、その決定に応じて表示手段 3 a での表示を制御する制御手段とを備える。制御手段は、所定の表示領域 5 0 L, 5 0 C, 5 0 R での変動表示が開始してから停止するまでの間、一つのシナリオの始まりから結末までを演出する演出表示を行うように表示手段 3 a を制御する。

【選択図】 図 2

認定・付加情報

特許出願の番号	平成11年 特許願 第244279号
受付番号	59900840581
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成11年 9月 3日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成11年 8月31日
-------	-------------

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [598098526]

1. 変更年月日 1998年 7月23日  
[変更理由] 新規登録  
住 所 東京都江東区有明3丁目1番地25  
氏 名 アルゼ株式会社